Beep

6

MAGAZINE FOR GAME KIDS
コンピュータゲーム情報誌●ビープ

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
平成元年6月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻6号通巻56号
1989 JUNE 430円

新雑誌創刊準備号

BEEPはBEEP！メガドライブになります



輝け！ゲームオリンピック

特集1―君の心に残るベストゲームは？ ベストゲームサウンドは？ ベストゲームセンターは？ 10部門で競う読者参加のゲームオリンピックだ！

●特別付録
BEEPバックナンバー・ポスター付き！

今月の強力ラインナップ
●ファミコン 天地を喰らう
激亀忍者伝
●メガドライブ サンダーフォースⅡMD
スーパー大戦略
●PCエンジン 忍者ウォーリアーズ
凄ノ王伝説
●パソコン 大戦略Ⅲ
ほか

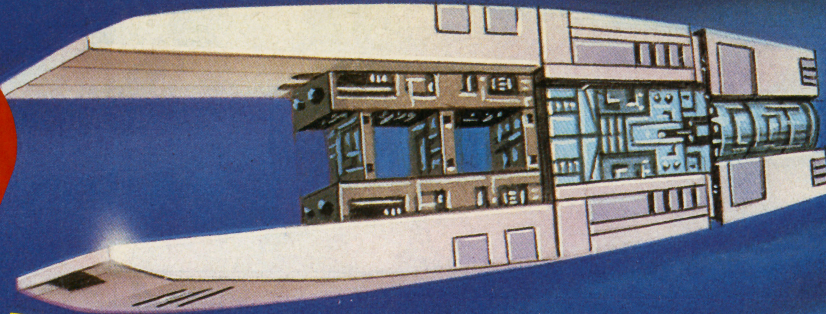
レトロ帝国の逆襲・スペシャル

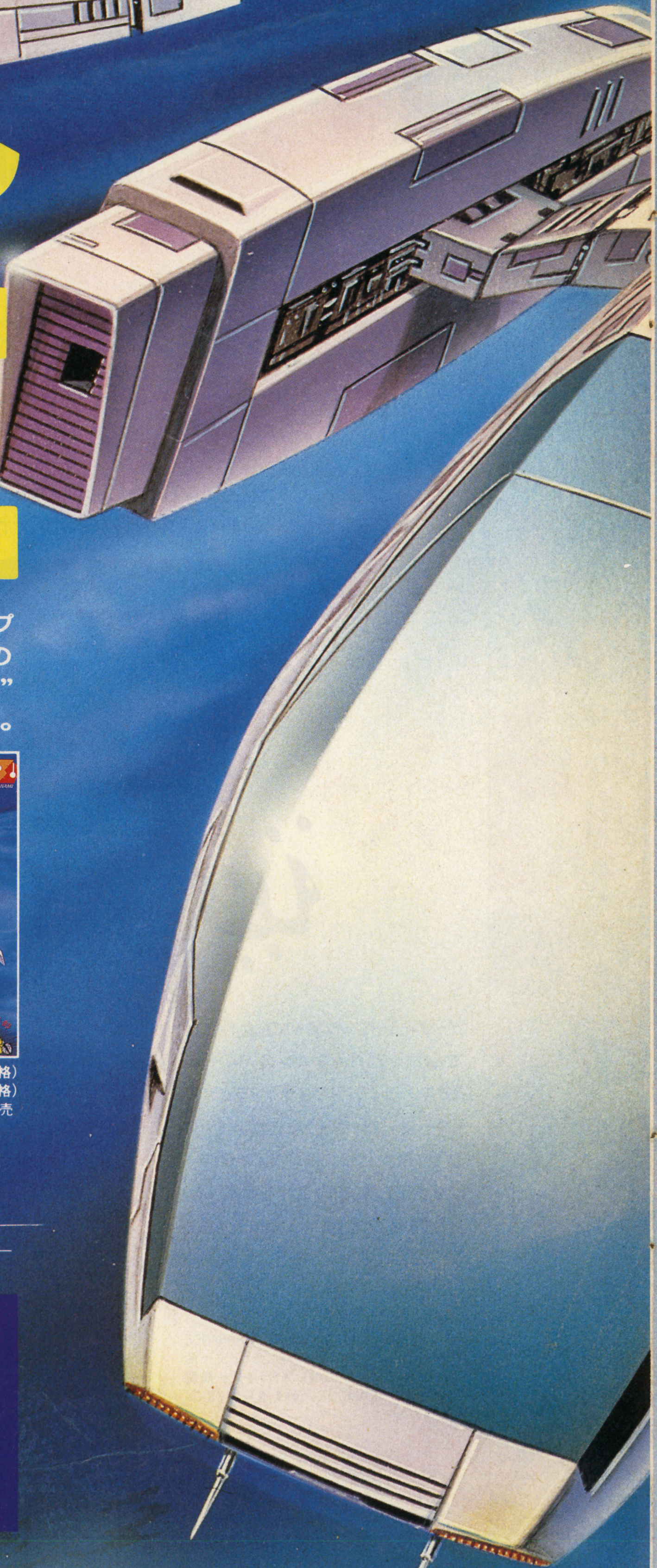
特集2―遠藤雅伸が大いに語るファミコン名作ゲームの数々。歴史に残る一本はどれ？


THUNDER CROSS
TM
©KONAMI 1988
サンダークロス
5-21 ON SALE
●企画・制作
コナミ工業株式会社
●企画・制作・発売元
キングレコード株式会社
〒112 東京都文京区音羽2-2-2 TEL 03(945)2122

KONAMI

コナミ・レーベル 誕生





ファンの熱い支持が、コナミのサウンドワールドをジャンプアップさせた！レーベル第一弾は、ゲームミュージックファン待望の「サンダークロス」コナミ・サウンド開発チーム"短形波倶楽部"のスペシャルアレンジを全面的にフューチャーしての登場だ。

THUNDER CROSS
スペシャルアレンジ "Skywarker" (2st.BGM)＆
オリジナルサントラ 全13曲

A-JAX
スペシャルアレンジ "Final Command" (メドレー)

SALAMANDER
スペシャルアレンジ "Cross Fire" (メドレー)

HOT CHASE
オリジナルサントラ全10曲

GRADIUSⅡ
スペシャルアレンジ "Farewell" (エンディングBGM)



CD 267A-7730 ¥2,843 (税込価格)
CT 230T-3703 ¥2,369 (税込価格)
キングレコードより5月21日発売

◀演奏＆アレンジ▶

クケイハクラブ
短形波倶楽部

KONAMI KUKEIHA CLUB

同時にマキシシングル3タイトルを発売！

CD¥1442(税込価格)/CT¥989(税込価格)

■がんばれゴエモン2 (From FAMICOM)
収録曲☞旅始め/地下道/九州・関東BGM他17曲CD　CD 140A-7704/CT 096T-3704

■ゴーファーの野望 ～エピソードII～ (From MSX)
収録曲☞プロローグ/空中戦/グラディウスⅠボスCD　CD 140A-7705/CT 096T-3705

■F-1 SPIRIT&F-1 SPIRIT 3D SPECIAL (From MSX)
収録曲☞「F-1スピリット＋よりラリーBGM/F3000BGM他全12曲「F-1スピリット 3Dスペシャル」より タイトル/ピット他全11曲　CD 140A-7706/CT 096T-3706

ファミコンは任天堂の商標です。



©本宮企画 ©Kadokawashoten ©カプコン

PONY CANYON

G.S.M. GAME SOUND MUSIC

SCITRON

ストライダー飛竜

—G.S.M. CAPCOM 2—

カプコンCPシステム最新作「ストライダー飛竜」「天地を喰らう」を完全収録！
ゲームミュージックの新たな方向性を目指す女性バンド、アルフ ライラ ワ ライラ第2弾！



アルフ ライラ ワ ライラ

ألف ليلة و ليلة

3回唱えると幸せになる。
3回聴くとクセになる。

ゲームミュージック界初の、女性だけで構成されたカプコンのバンドが〝アルフ ライラ ワ ライラ〟。アラビア語で「千夜一夜」という意味だ。

彼女たちは、クラシカルなメロディラインを多用し、独自の世界を構築する。そしてまた、とことんキミを魅了する！

収録曲
Snow in Savanna（ストライダー飛竜ARRANGE VERSION）、ペテルブルグの月（ストライダー飛竜ARRANGE VERSION）、ストライダー飛竜（ORIGINAL VERSION）、天地を喰らう（ORIGINAL VERSION）

5/21 ON SALE

特典

●予約特典 B2サイズ・オリジナルカラーポスター●ピクチャーCD（CDのみ）●ストライダー飛竜オリジナルスコアー●アルフ ライラ ワ ライラの解説書

CD：D25B1001
税込価格 ¥2,627 税抜価格 ¥2,550
CT：22P60049
税込価格 ¥2,359 税抜価格 ¥2,290

SPECIAL PRESENT

商品内に入っているアンケートハガキにお答えくださった方の中から、抽選でカプコン最新ファミコンソフト「天地を喰らう」をプレゼント！詳しくは商品をご覧ください。

サイトロンレーベルG.S.M.シリーズ
大魔界村
—G.S.M. CAPCOM 1—

好評発売中！
CD：D28B0011
税込価格 ¥2,627
税抜価格 ¥2,550
CT：25P50011
税込価格 ¥2,359
税抜価格 ¥2,290



SCITRON INFORMATION

デジタル・ビデオ・プレス

好評無料レンタル中！
レンタル実施店については、映像制作事業部へお問い合わせください。

大魔界村

G.S.V. 好評発売中

30分/カラー/Hi-Fiステレオ 税込価格 各¥3,667
VHS：V38X1843 β：X38X1843 税抜価格 各¥3,560

カプコン・ゲーム・シンドローム

90分/カラー/Hi-Fiステレオ 税込価格 各¥9,476
VHS：V98X1854 β：X98X1854 税抜価格 各¥9,200

お知らせ！

新作CD（ファミコンジャンプ以降）で好評の「背文字ステッカー」を、以前発売されたCD用のものも作りました。「セガ2」「カプコン1」「アイレム1」「テクモ1」の4タイトルがあります。ご希望のCDタイトルを明記して、62円切手を貼った返信用封筒にあなたの住所・氏名を書いて、㈱ポニーキャニオン映像制作事業部 サイトロンCDユーザーサポート係まで、封書でお申し込みください。

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部 TEL.03-221-3151
SCITRON & ART INC.
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号
サイトロン・アンド・アート㈱ TEL.03-498-7273

FAMICOM FAMILY

テクノスジャパンの"熱血シリーズ"第3弾！

4月25日新発売

マッハパンチ、
スクリューキック、
人間魚雷……etc.
噂の必殺技が次々に飛び出す
大アクションゲーム！



ダウンタウン熱血物語

●ターボファイル対応
ファミリーコンピューター用2メガROMカセット

TJC-DN　希望小売価格5,900円

V'BALL ビーチバレー（仮題）
次回作
10月発売予定
価格未定

◉ゲーム・フリーク大集合！

募集職種／ゲーム企画者、デザイナー、プログラマー、サウンド要員。
応募資格／高卒以上　26歳まで。(面接随時、秘密厳守)。
応募方法／電話連絡の上、履歴書持参。03(205)2555　担当＝富山、甲斐。
勤務場所／本社(東京都新宿区歌舞伎町)　JR新宿駅10分、西武新宿駅５分。
勤務時間／9.30～17.30（但し、業務状況により残業あり）。
休日休暇／土日、祝日、有給、夏期、年末年始、特別休暇。
給与待遇／15～30万(固定給)。経験・能力に応じ優遇、試用期間３ヵ月。
昇給年１、賞与年２回。交通費全額支給(非課税限度額まで)。
福利厚生／社保完、大型社員旅行、各種スポーツクラブ、伊豆保養所。

TECHNOS JAPAN CORP.

株式会社 テクノスジャパン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル
テレフォンサービス：TEL 03-205-6333

ユニオン
高価買取システム



ボクはAVCライフのたのもしい応援団チョウです。

もっと楽しく、もっと新しいAVCライフを演出するために、ユニオンは力強くバックアップします。ユニオンの買取りシステムは、パソコンソフトやCDをはじめ、すべてのジャンルのAVCソフト&ハードを、業界トップクラスの高価査定にて買取り。さらに、まとめてご処分の人には、電話一本で全国どこへでも無料で引取りに伺います。飽きてしまったパソコンソフトをもっているキミ、売るほど(!?)AVCソフトをもっているあなた、新しいAVCソフトに買い換えたい、AVCソフトを処分したいとお考えならぜひ一度ユニオンのコール オン サービスに今すぐお電話してみてはいかがですか。信頼と実績を誇るAVC専門プロショップ・ユニオンの高価買取りシステムにきっと満足していただけると思います。KAITORI応援団チョウはAVCライフをグレードアップしたい人へいつまでも声援を送りつづけます。

ファミコン・PCエンジンのソフト&ハード
NEC PC-88、89シリーズ用パソコンソフト

●お近くのディスクユニオンへ直接お持ちください。●1本から買取ります。(持込みのみ受付けております)
●身分証明書(免許証、学生証など)と印鑑をお持ちください。
●18歳未満の方は保護者の承諾、小学生は保護者の同伴が必要です。
●コピーしたものは買取りできません。

Aオーディオ Vビデオ Cコンピュータ ソフト&ハード高価買取

信頼のプロショップに、おまかせ下さい。

▶ユニオン コール オン サービス 〒102 東京都千代田区飯田橋2-13-1 受付時間=10:00~20:00 (コレクトコール大歓迎 ☎106へお申し込み下さい)

union CALL ON SERVICE

1 まずはお電話を!
長い歴史と実績を誇るユニオンがやはり有利。現金買取り価格をその場で即答。

2 無料出張
パソコン・ソフトは、5本以上。LPは50枚以上、CD・ビデオカセット・ビデオディスクは10点以上(組合わせ合計でOK)まとめての処分には、全国どこへでも出張サービス。ハード製品は、都内近県は出張引取り、その他の方は、宅配便の送料着払いでOK!

3 高価査定
独自のプライスリストにより、業界トップクラスの高価査定をいたします。電話による査定もOK、お忙しい方には、手紙でご返事します。

4 現金支払!
買取代金は、口座振り込みいたします。

5 ご来店でもOK!
ユニオン・セカンドハンズ各店店頭へ直接お持ちいただければ、その場で買取ります。(学生証、免許証などの身元確認証と印鑑をご持参下さい。)

CD レコード ミュージックテープ ビデオカセット&ディスク ファミコン

●要らなくなったAVCソフトのご処分は………

☎03(264)7934

ディスクユニオン
disk union

オーディオ ビデオ テレビ パソコン

●要らなくなったAVCハードのご処分は………

☎03(262)9674

オーディオユニオン
audio union

World of Technology
Tecno Soft

超ド級シューティング・ゲーム登場!!

シューティング・ゲーム・ファンを沸かせた、
あの「サンダーフォースII」がファンの熱望により、
ついにメガドライブにアレンジ完了!

サンダーフォースII MD

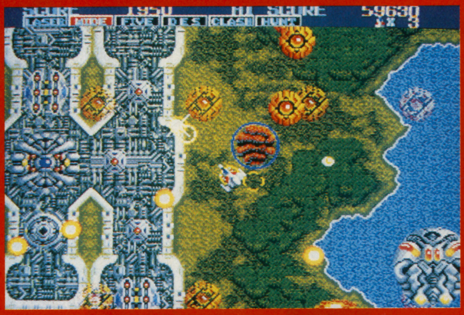
THUNDER FORCE II MD



MD
メガドライブカートリッジ

8方向・横方向・高速・変速スクロールなど、変化に富んだ画面で繰り広げられる壮絶な戦い。多彩な攻撃をしてくる凶悪な敵を、豊富なパワーアップ・アイテムを駆使して打ちのめせ!! 全9ステージ、上下マップ総数1888画面(2重スクロール)の華麗なグラフィックを凝縮。臨場感あふれるサウンド&ボイス。ゲーム進行を盛り上げる大迫力のステレオ・サウンドBGMなど、メガドライブの機能をフルに生かしたハイクオリティー・シューティング・ゲームが誕生!!

6月15日発売
6,800円(消費税別)





※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウエアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

株式会社テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 Phone 0956-33-5555



Nintendo®
君となら、どこまでも。
TOWNSVILLE
CAIRNS
MT. ISA
ケーブルをつなぐと
ファミコンでは、あじわえなかった
おもしろさ………
Nintendo GAME BOY™
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
SELECT START
B A
＊ゲーム画面はハメコミ合成です。
専用カートリッジ(別売)
希望小売価格
各2,600円
(消費税含む)
対戦型
役満(麻雀)
DMG-MJJ
対戦型
ベースボール
DMG-BSA
スーパーマリオランド
DMG-MLA
アレイウェイ
(ブロック崩し)
DMG-AWA
[ステレオヘッドホン 単3乾電池4本 付]
本体希望小売価格
12,500円(消費税を含む)
HANDY GAME MACHINE ゲームボーイ
GAME BOY™

これからは
ビープ!メガドライブが
応援します。

Beep別冊

ビープ!メガドライブ BEEP! MEGADRIVE

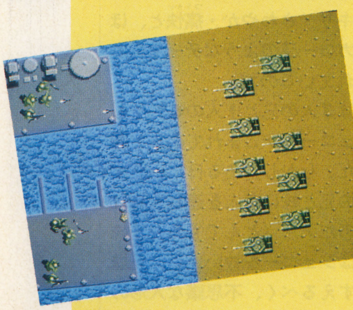
BEEP EDITION

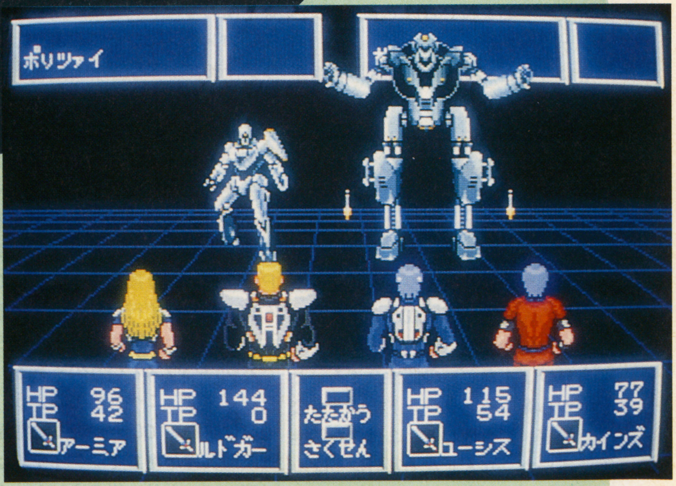
メガパワーが炸裂!
これからのメガドラファン
のための必須アイテム!

5月9日発売

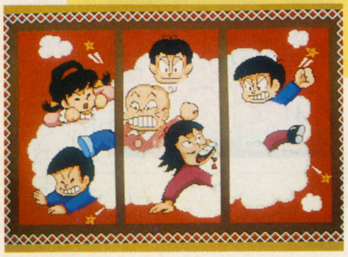
定価480円
AB判(BEEPと同サイズ)/112ページ











「ファンタシースターII」
徹底ガイド,
「スーパー大戦略」
「スーパーリーグ」完全研究,
「テトリス」攻略ガイド,
その他新作の先取り情報,
「アレクの天空魔城」「スーパーサンダーブレード」など
発売中のソフトのラスト攻略ガイド,参入メーカー新作レポートなど,
メガドライブ情報満載!

SOFT BANK
日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ☎03-230-7670

NEW RELEASE SCRAMBLE

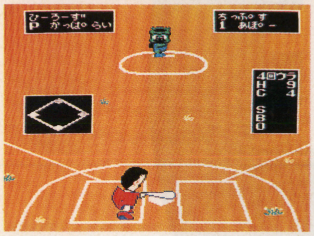
●新作スクランブル

FAMICOM

スカッとさわやか「クインティ」？
ほとんどホラー少女まんがの世界！ってか
これがウワサのおもしろカンフーアクション
野球ゲーム界に希望のキラ星登場！

ゲームボーイの記事がとてもよかった。（静岡県富士市・望月勝之進）

ソフトボール天国



SLG

- 未定
- 未定
- トンキンハウス
- カートリッジ
- ⓒTOKYO SHOSEKI

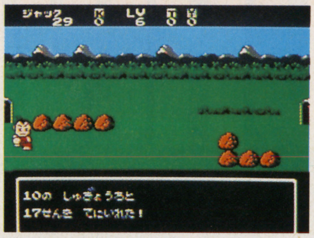
〝それなりに楽しめるが「ファミスタ」を超えられない……〟という野球ゲーム界に、一石を投じるべくトンキンハウスが立ちあがったぁっ!!

ということで開発中の画面写真もまじえて、ご紹介しましょう。

このゲームには、あらかじめ用意されているチームがないんだ。それじゃあどうするかというと、60人の選手から10人（1人は控え選手だよ）を選んでチームを編成するんだ。すべての選手がすべてのポジションをこなせるから、いろんなチーム編成ができるね。選手は動物や人間、その他（半魚人やぬらりひょんなど）の個性派ぞろいというから楽しみ。グランドのほうも公園、校庭、空き地など、これまた個性派ぞろいだ。なんとなく草野球っぽくて好感がもてるよね。「放課後みんなで遊ぼーぜ」ってなかんじだ。発売日は未定だけど、野球ゲーム界の新しい期待の星だから、はやくでてほしい！



スーパーチャイニーズ2



A/R

- 5月26日発売
- 5,900円
- カルチャーブレーン
- カートリッジ

4月発売が5月になっちゃったけどもうひといきで手に入るぞ。今回はおすすめコーナーでも紹介しているので、カンタンにいってみよう。

チャイニーズランドを妖魔軍団の魔の手から救うために旅に出た、ジャックとリュウ。チャイニーズランドには、いろいろな建物があるぞ。なんといっても便利なのはコンビニ屋。パスワードが聞けたり、いきかえり薬（2P時のみ）を売ってくれたりするんだ。1P、2Pの切り換えも、ここでできるんだよね。必ず行ってみよう。また、天界から来たお助け人（？）たちがいるお助けハウスというのもある。困ったときにはここへ行ってみよう。この他にはRPGではかかせない宿屋、武器屋道具屋があるぞ。アイテムはお店で売っていたり、岩の中にかくされていたりする。岩があったらとりあえず割ってみたほうがいいだろう。思わぬところでラッキーな拾い物をすることもありそうだからね。

このゲームはARPGなんだけれど、それとは別に運動会モードというのもあるぞ。ちょっとした息ぬきになりそうなゲームだ。当然こっちも2Pプレイ可能だよーん。

ファミコン探偵倶楽部PART2 うしろに立つ少女



ADV

- 前編5月23日／後編6月21日発売
- 各2,600円（税込み）
- 任天堂
- ディスク

時は1986年、秋。警察から連絡をうけて、空木探偵とキミは河原へ向う。そこには他殺と思われる少女の死体が……。彼女の名は小島洋子、私立丑美津高校（すげーネーミングだな）の生徒である。彼女はそこで、「探偵倶楽部」というサークル活動をしていたという。このクラブは自分たちの身近に起きた、不思議な出来事などを調査して、互いに報告しあうというミョーな、もとい、風変わりなクラブであった。そのサークルのもう1人のメンバーというのが、前作「消えた後継者」にも登場した橘あゆみである。前作より2年前なので彼女もまだ16才の高校生、丑美津高校の生徒だ。セーラー服姿が初々しいぞ。そんなこんなで捜査を進めるうちに、小島洋子が「うしろの少女」という幽霊の噂話のことを調べていたらしいことがわかるが……。

つーわけで前編発売迫る！ ちなみに前編書き換えは6月12日だぞ!!



クインティ



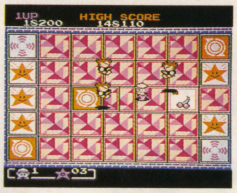
ACT

- 発売日未定
- 価格未定
- ナムコⓒ1989GAME FREAK/NAMCOLTD.
- カートリッジ

「最近、複雑なゲームが多くてやだよーん」というキミにぴったりフィットするであろうゲームが出るぞ。なんたってスッキリ・さわやか・痛快と、ほとんどコカコーラのようなテーマのもとに作られているのだ。

主人公は3人の兄と1人の妹、そして恋人ジェニーにかこまれて楽しく暮らしていた。しかし、ある日、いたずら大好きの兄と妹に恋人を連れ去られてしまうのだ！（とんでもねー兄妹……）彼はジェニーを救い出し、兄妹にお灸をすえるべく、不思議な人形の家にふみこむのであった！

ステージは、各10面構成の人形の家が8つ。各面は画面上の敵を全部倒してクリア。8つの家をクリアすると、最終ステージはキャッスルだ。各家にはレオタード姿のバレリーナ、床に絵を描くアーティストなど、個性的なキャラクターが登場してキミを手こずらせてくれるぞ。



ACT アクション　SHT シューティング　RPG ロールプレイング　ADV アドベンチャー　SLG シミュレーション　PUZ パズル　TAB テーブル　A/R アクションロールプレイング　A/A アクションアドベンチャー

レポートを書いている人の意見がよくなった。昔のBEEPは少し不満の残る文章が多かったが、今はよいと思う。（鳥取県鳥取市・陶山雅也）

NEW RELEASE SCRAMBLE
FAMICOM

かわいいキャラクターが活躍するのだ
ファンタジーは不滅です
TVCFがかっちょE！
うぎゃーっ!!身の毛もよだつモンスターが盛り沢山っ

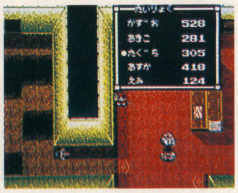
スウィートホーム



ADV
- ●8月発売予定
- ●6,500円
- ●カプコン
- ●カートリッジ

その屋敷には、画家の間宮一郎とその妻が住んでいた。何十年か前に間宮夫妻は死に、主を失った屋敷だけが残った……。ある日、5人の男女がこの屋敷を訪れる。幻の間宮の絵をもとめてやってきたテレビの取材チームだ。彼らは屋敷の中で様々な恐怖に遭遇した！　次々と起こる怪現象、屋敷内に無気味に響く赤ん坊の声、そしてあちこちにころがる無数のガイコツ！　彼らがこの屋敷に入りこんな姿になってしまったのは何故なのか？　5人の男女は、襲いかかる怪物と戦いながら出口を見つけるために謎の真相に迫る。

屋敷内の部屋には、戦いや謎ときに必要なアイテムが約40種類ある。各キャラがもつ専用アイテムもあるのだ。敵となる怪物たちはゾンビやガイコツなど、ホラーならではの恐しげな奴ばかりだ。もっとおっかないのもあるけど、それはまだ秘密！　プレイしてからのお楽しみだ！



蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン



SLG
- ●発売中
- ●9,800円／CD付き12,300円
- ●光栄
- ●カートリッジ

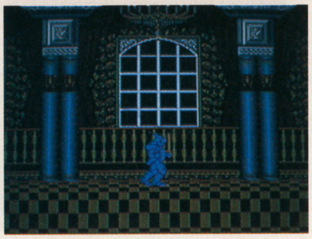
じゃーん！　まだか、まだかとSLGファンを待たせていた「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」も、この本がみんなの手元に届く頃にはもう発売になっているはず。みんな買ったかな？　今回は、まだ買ってない人や「何や、それ？」と思っている人のためにもう1度紹介しよう。

ゲーム内容については、今年の2月号のこのコーナーでも紹介しているので、バックナンバーを掘り出して読んでみてほしい。モンゴル平原を統一するモンゴル編、ユーラシア大陸を統一する世界編の2つのシナリオでなかなかスケールの大きいゲームだぞ。そしてファミコン版発売にあたって音楽とテーマ曲が収録されたCDも付くという。もちろんCDなしのソフトもあるし、CDのみの発売もあるそうだ（3,200円）。

SLGの大御所・光栄の最新作、買って損することはないハズだ!!



ドラゴンユニット

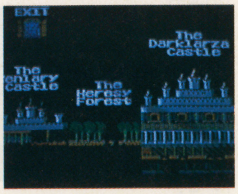


ACT
- ●未定
- ●未定
- ●アテナ
- ●カートリッジ

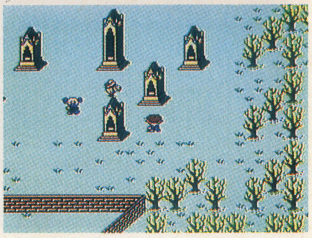
先月号でも紹介したこの「ドラゴンユニット」。いよいよファミコン版の画面をお見せできるぞ。

ストーリーをカンタンに言うと、復活した悪魔龍ズリーブにさらわれたレイラ姫を助け出すのだ。全ステージが、横スクロール型のアクションゲームで、中世風の背景にファンタジー世界でおなじみの、ゾンビやスケルトンやガーゴイルなどの敵キャラが登場するのだ！

主人公デュークは上の写真のようにウェンラリー宮殿からスタートする。ステージは4つだが、その中でいくつかエリアが分かれていたりするぞ。最終ステージはレイラ姫の待つ鏡の間。そこへ行くためには、何匹ものボスキャラを倒さなければならない。武器はアイテムを手に入れれば持ちかえることができるから、状況に応じ攻撃が必要となるだろうね。どのステージも特色あるから、場面ごとに楽しめるだろうね！



MOTHER



RPG
- ●7月27日発売
- ●6,500円（税込み）
- ●任天堂
- ●カートリッジ

5月号の関西特集、読んでくれたかな？　まだ読んでない人はちょっと見てみてね。MOTHERのキャラクターの写真が載ってるヨ。すっげえかわいいキャラだよね。もーすぐこのキャラたちの活躍する姿が見られるぞ！　ってなワケでストーリーの紹介をちろりんっとしちゃおう。

舞台が現代のアメリカであるということは以前も言ったとおり。そのアメリカにある平凡な田舎町、マザーズデイから物語は始まるのだ。主人公の少年はこの町にお母さん、双子の妹たち愛犬ミックといっしょに住んでいる（お父さんはどうやら単身赴任らしい……何かあるかも）。一家は平和な毎日を送っていたのだが、ある日突然、ポルターガイスト現象に襲われてしまうのだ！　あな恐しや、コップやテーブルが狂ったように動きまわり、人形が頭上を飛びまわる！　勇気を出してポルターガイストから母と妹を守った少年は、「ぼくの力で原因をつきとめて、ママと妹たちを守るんだ！」と決意し、町の中心部へと出かけ他のキャラクターと出会うのであった！

この続きはゲーム発売までおあずけだよーん。お楽しみに!!

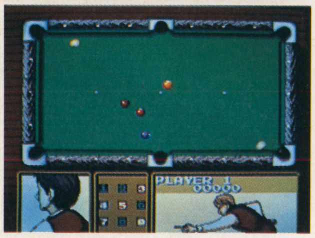
NEW RELEASE SCRAMBLE

PC-ENGINE

連続RPGドラマ・ゲームだ！
2Pプレイはお楽しみ
最近のエンジンは3画面きょう体流行り！
台はなくともビリヤード！

新作スクランブルで、できればゲームの得点のようなものを厳しくつけてほしい。（三重県松阪市・野島隆伸）／今度はそうします。（編集部）

ブレイク　イン



SLG

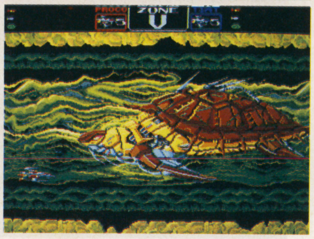
- ７月発売予定
- 価格未定
- ナグザット
- Ｈｕカード

静寂の中にも緊迫感を秘めた大人のスポーツ、あのビリヤードが「ブレイク　イン」としてＰＣエンジンに登場。

コースは全部で３種類。テクニックコースは、ビギナー向けにビリヤードの基本プレイをポケット、キャロム、ファンシーショットの各８種類にわたって指導してくれる。誰にでも気軽にゲームが楽しめるシミュレーションコースは、覚えたテクニックの練習用にも最適だ。ハードに本格的なプレイを楽しみたいハスラーには、シビアなアクションコースがピッタリ。ここでは実際のゲーム中に起こしやすい、いろんなアクシデントをシミュレートしてある。チョークのつけ忘れや、突きの強さの微妙な狂いもミスショットの原因になるぞ。９ボールやローテーションに、あの４つ玉まで加えたゲームが全部で６種類。最高４人までプレイできて、コーチだってつけられるんだ。

上達すれば、マッセやジャンプショトだって打つことができるし、男女14人のプロを相手に勝ち抜くチャレンジモードまで用意してあるぞ。この落ち着いた雰囲気の画面もムード満点というワケで、眠れない夜はこんな、洒落たゲームで過ごしてみたいね！

ダライアス



SHT

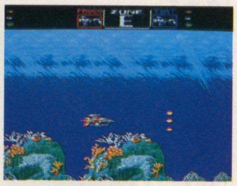
- ６月発売予定
- 価格未定
- ＮＥＣアベニュー
- Ｈｕカード

６～７月に数本のＰＣエンジンソフトを次々と繰り出す予定のＮＥＣアベニュー。ＰＣエンジンユーザーにとって最重要チェックのメーカーかもね。

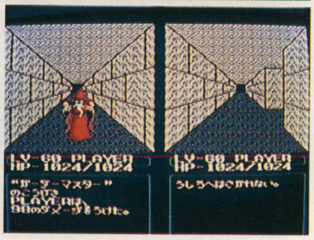
今回待ちに待った「ダライアス」のゲーム画面が、やっと手に入ったぞ。

オリジナルビデオゲーム版の「ダライアス」といえばタイトー独自の３画面きょう体で話題になった作品だ。同じ３画面きょう体を使ってる「ニンジャウォーリアーズ」もほぼ同時期、ＰＣエンジン版がタイトーから発売される予定。本家タイトーとＮＥＣアベニューの３画面きょう体ゲームどうしの移植合戦は、ちょっと見物だね。

だいぶ以前から、発売が噂に登っていた「ダライアス」だけど、当初３画面のゲームをどう移植するかが話題になっていた。最終的には、仮想２画面の計画を経て１画面ゲームに落ちついたようだ。画面を見る限りではかなりの迫力だね。早く、オサカナたちと戦いたいぜ！



ダブルダンジョン



RPG

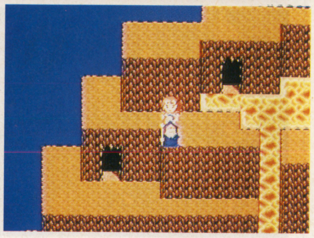
- 今夏発売予定
- 価格未定
- メサイヤ（ＮＣＳ）
- Ｈｕカード

最近巷で人気急上昇のジャンルが、この多人数同時プレイ型ゲームだ。１番の特徴は、システムが単純であるほど、プレイヤーどうしのかけひきが重要になってくること。これを大胆にも、ＲＰＧのシステムに導入したのが、この「ダブルダンジョン」だ。

画面はそれこそ、オーソドックスでシンプルな３Ｄダンジョンタイプだけど、プレイヤーが歩くたびスムースにスクロールする方式だ。実際に迷路を歩く感覚を見事に再現しているぞ。敵のグラフィックだって、背後から攻撃すれば後向きに表示されるなんていうウレシイ心くばりもしてあるんだ。

２人のプレイヤーは、同じダンジョンで共通の目標に向かって進人で行くんだけれど、ここはさすがに人間同士、ジャマしたり協力したりで１Ｐゲームにはマネのできない、バラエティに富んだ遊び方が楽しめるぞ。自分１人では手におえない敵も、２人で倒せば楽勝だし、逃げ足が速い奴ならハサミ打ちで一網打尽！　１度攻撃した敵は成長して現れる性質を利用して、賢い経験値稼ぎもできるぞ。人間対人間のおもしろさをＲＰＧに持ち込んだ新しいタイプのこのゲームに期待しよう。

ネクロスの要塞



ACT

- 今夏発売予定
- 価格未定
- アスク講談社
- Ｈｕカード

さて今月も「ネクロスの要塞」の登場だ。前回の補足もしつつ、いってみようと思う。

まずはマルチキャンペーンシナリオ方式（なげー名前！）。これは独立したストーリーがいくつも集まって、１つの大きな物語を構成するという方式だ。１話完結の連続ドラマのようなものだと考えてもらえばいいと思う。各シナリオによって主人公が変わったり、あるシナリオではワキ役だった人物が別のシナリオでは重要人物になっていたりと、今までのＲＰＧではあまり見られなかった趣向もあるそうだ。

メインキャラは８人。下の写真はそのうちの１人で第１章の主人公となる、流れ者の傭兵マーシナリー。このほか、騎士、女戦士、魔法使い、小人、妖精、蛮人とＲＰＧの定番ともいえる面々に加えて、謎の異人剣士サムライなんて風変わりなキャラもいるのだ。

発売が待ちどおしい１本だ！

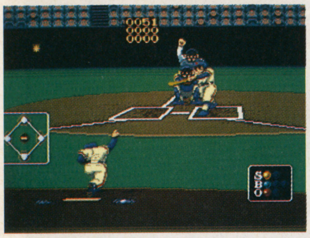


NEW RELEASE SCRAMBLE
MEGADRIVE MARK III

今月はまた誤植の大行進といった感じ。（神奈川県鎌倉市・藤崎洋）／今回は編集部というよりは印刷会社のほうのミスが多かったんですよ。といっても信用してくれないだろうし。（編集部）

今甦る新世紀末救世主、ケンシロウ！ おまえはもう買っている
参入メーカー1番のり
日本チームで戦うヤツなんかいるのだろうか(苦笑)
備えあれば憂いなし、モデムあれば…？

モデムベースボール



SLG

- 8月
- 価格未定
- サン電子
- メガドライブ

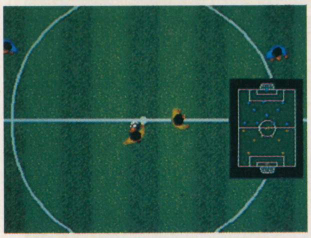
参入メーカーソフト第2弾「モデムベースボール」が、サン電子から発売される。発売時期は、夏休みには間に合わせたいとのことなので、予定よりそれほど遅れることはないだろう。

しかし、このゲームをプレイするには、当然モデムが必要になるのだが、心配無用、モデムもソフトと同時に発売される。こちらの価格もまだ未定だが、1万円以下であることはたしか。

もしモデムがあれば、「モデムベースボール」で遊ぶこと以外に、たとえばセガで用意されたゲームで遊んだり、また将来的にはセガをホストとしたメガドライブ通信ネット（？）の構想もあるから、これから利用範囲はぐっーと拡大すること間違いなし。清水の舞台から飛び降りて（大げさ！）、思いきって買ってみるのもいいだろう。

さて、ゲームのほうは、まだ開発中ということで、雰囲気しかわからないが、わかっていることは、●球場はドーム球場である、●「スーパーリーグ」とは違う、どちらかというとコミカル路線の野球ゲームである、ということくらいだ。しかし、家庭でモデムを使った野球ゲームの対戦ができるなんてなんだか夢みたいだね。

ワードカップサッカー



SLG

- 6月下旬
- 価格未定
- セガ
- メガドライブ

「スーパーリーグ」に続いて、メガドライブスポーツゲーム第2弾「ワールドカップサッカー」がいよいよ発売される。

ワールドカップの栄冠を目指して、世界各国の強豪チームと対戦していくのだが、まずゲームを始める前に、自分のチームを決めなくてはならない。選択できるチームは世界数10各国、強豪のアルゼンチン、西ドイツ、ペルーを初め、はっきりいってあまり選びたくない弱い！ 日本まで、いろいろとあるのだ。チーム力はいくつかの項目別に設定されており、それを見るとその差が歴然としている。

その次に対戦チームのデータをよく見て、出場する選手の選択、フォーメーションの設定などを行うわけだが、選手のデータも、こと細かく設定されており、今までのサッカーゲームとはひと味もふた味も違う出来になっている。実際のゲームに入ると、上から見るふかん画面に変わるが、操作はスポーツパッド対応なので、より臨場感も出るだろう。

もちろんメガドライブだから、画面鮮やか、音楽ノリノリに間違いなし。スポーツファンならお買い得ソフトだ。

サンダーフォースII MD



SHT

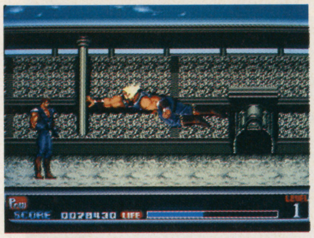
- 6月中旬
- 価格未定
- テクノソフト
- メガドライブ

メガドライブ参入メーカーから、ついに出ました第1弾「サンダーフォースII MD」。もちろんX68版からの移植だっていうことは、知っていると思うけど、もしX68版について詳しいことが知りたい人は、BEEPの1月号と2月号を読んでくれ。さて、メガドライブ版のほうはというと、はっきりいって〝こいつはスゴイ！〟の一言なのだ。というのは、元のX68版からまったく遜色（そんしょく）なく移植されているのだ。

メガドライブ版サンダーフォースIIは、4方向&横スクロールのシューティングゲームで、パワーアップもオリジナルのものをいくつか加えた以外は、まったく同じ。ステージ数も9面まである。ただこちらはマップは出ない。しかし、グラフィックの出来はメガドライブのなかでも最高傑作の1つに入るだろう。実際、セガの開発スタッフも脱帽！ といった感じなのだ。

もともと68000CPUを積んでいるメガドライブ、移植のしやすさからいったら、このX68版のサンダーフォースIIは、そのさきがけとなってくれるに違いない。発売元のテクノソフトでも、年内に数本のメガドラソフトの発売を予定しているという。

北斗の拳 新世紀末救世主伝説



ACT

- 6月未定
- 価格未定
- セガ
- メガドライブ

MkII版で人気の高かった「北斗の拳」が、メガドライブでパワーアップして帰ってきた！

今回は、ラオウを倒した後からカイオウを倒すまでのストーリー。当然、画面いっぱいに繰り広げられるバドルシーンでは、メガドライブお得意の迫力あるリアルなアニメーションで、ビシバシと衝撃波がプレイヤーを襲（おそ）ってくる。

さらに進行ルートの選択ができる、MAPシーンも新しく加わって、ステージ数もかなり増えるらしい。

ゲーム進行は、まずこのMAP上でどこに行くかを決め、そこに待ち受けているボスと闘う、という過程を繰り返す。そして最後に大ボスと闘う、ということになるが、現在のところ、画面はまだ開発中なので、ボスとのバトルシーンが数ステージ見られたのみ。だから断言はできないが、キャラの動きは今までのアクションゲームに比べると、かなり細かいところまでリアルに表現されていて、水準以上の出来であることは確かだ。あとはストーリー展開と、MAP画面がどんなふうになるのかが、興味のもたれるところ。

詳しい情報は、もう少し待て！

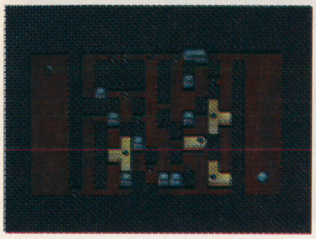
NEW RELEASE SCRAMBLE

PASOCOM

関西風味がただよっていてよかった。（兵庫県神戸市・小池信幸）

メルヘンいっぱい？　のウサギの冒険。
1人遊びを満喫だっ！
レトロ帝国のぎゃくしゅうだ。
ノーミソをかき混ぜるパズルゲームがやってきた！

めいず君



PUZ

- 5月12日発売（98、MSX2は6月上旬）
- 5,800円
- 日本テレネット
- 88SR以降、98、MSX2
- 98（5'/3.5' 2HD）、88（2D）、MSX2（D）

日本テレネットから、初の迷路パズルゲームの登場だ。ルールはマイキャラをゴールの旗まで誘導すればいいだけ……と、言うだけはかんたんなのだが、もちろんそれほどアマいゲームじゃない。

迷路はさまざまな形のブロックと回転ドア、それに地雷という、3種類のアイテムでデザインされている。

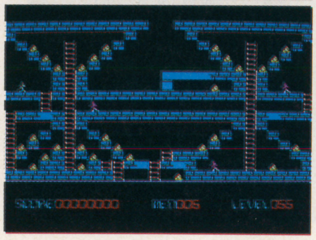
ブロックはどんなに大きくても、1つなら押せば移動させられる。2つ以上並べてしまうと、もうそのブロックは動かすことができない。

回転ドアのほうは、物理的にぶつかる物がない場合は押せば回転する。形は中心に軸がある十字形のもの、十字から1つが欠けたトの字、2つ欠けたL字、軸から1方向にのみ扉があるものの4種類がある。

地雷は、置いてあるあいだは通過することができないが、ここにブロックを運んでくると、両方とも画面から消えてしまう。ただし、ブロックの大きさと地雷の数が合わないと画面から消えないので注意しよう。

ゲームは初級、中級、上級、プロ級の4コースがあり、それぞれ20面以上あるそうなので、やりでがあるぞ。

ロードランナー保存版



ACT

- 6月下旬予定
- 価格未定
- システムソフト
- PC-98シリーズ
- 5'/3.5'（2HD）

この「ロードランナー保存版」は、オリジナル100面＋チャンピオンシップ50面、そして新作100面が1つになった文字どおりの“保存版”だ。

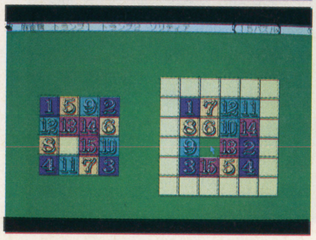
アクション主体、パズル主体の面が全部で250もあるから、マニア様でも全面クリアするにはかなり時間がかかりそう。

いまさらながらにゲームの説明をすると、このゲームは残機制・面クリ型のアクションパズルで、プレイヤーはステージに配置された金塊をすべて集めるとクリア。だけど数体のロボットがキミの行く手を阻む。しかも各ステージの構造は複雑かつ陰険（いんけん）なので、かんたんに先へは進めない。迷宮の奥深くに侵入するには、かなりの頭脳と反射神経が必要なのだ。

またキミだけのオリジナルステージが作れるエディター機能もついているので、じじいになるまで楽しめるぞ。

グラフィックはいたって淡泊、音楽もビープ音のみと、まだゲームが進化してなかったころの独特の雰囲気が思う存分楽しめるこのロードランナー。“古き良き時代”じゃないけど、さっぱりしたものもなかなか味わい深いものなのだ。

銀河



TAB

- 6月下旬
- 価格未定
- システムソフト
- PC-98、PC-88SR、MSX2
- 2HD（5'/3.5）、2D、3.5' 2DD

この“銀河”は、カード＆パズルのゲームコレクションだ。

収録されるゲームは、

◎トランプ・アコーディオン、クロンダイク、ゴルフ、ネストール、ピラミッド、モンテカルロ、エースアップ、カリキュレータ、キャッスル、スコーピオン、リトルアイズ、ルーシー

◎麻雀牌・ガンエリア、ゴーストプレッシャー、ペアーズ、マシーン、レイス

◎ソリティア・15パズル、カラーパネル、スライドパネル、ソリティア、ナイト、チェンジ

の合計23種類。これだけの1人遊びゲームがこれ1本で楽しめるんだから、ヒマつぶしにはもってこいなのだ。

パズルは苦手という人にもオススメできるのは、ソリティアの15パズル。1～15の数字を左側の見本どおりに並べるというもの。これがいちばんカンタン。あとはちょっと本腰を入れないとダメなものばかり。かなりレベルが高いのだ。

キーボードでもできるけど、マウスでやるのがモアベター。ちなみにゲームをクリアしてもワクワク画面（？）は出てこないからそのつもりで……。

遊兎伝



A/A

- 5月下旬
- 価格未定
- システムソフト
- PC-98VM以降
- 2HD（5'/3.5'）

まったく別の宇宙の、ある惑星でのお話。旧支配者ははるか昔に資源を使い果たし、他の惑星に移住してしまった。残された生物たちは“神”のもとに平和な生活を送っていた。しかし1000年後、旧支配者の残したシステムは再びこの星の生き物たちを脅かしはじめたのだ。そこで“神”は勇者“ゆうと”にシステムを止めるという使命を与えた……。

あの冒険浪漫を世に送ったシステムソフトが放つ新作「遊兎伝」は、いままでのゲームとはまったく別のジャンルの、キャラクターパフォーマンスゲーム。とにかく内容がブッとんでるんだ。ゲームを始めると、まずダルマと“ダルマさんが転んだ”を興じ、うまくクリアすると次は、マップに落ちている食い物をひろってダルマに献上して味の審査をしてもらったりと、ほとんどギャグマンガの世界。下井進造も真っ青だ。

キャラクターの表情は豊富。アニメはディズニーをほうふつさせるフルアニメと、かなりイイ線いってるゲームなので、絶対の注目株だと思う。ホンワカした雰囲気が血なまぐさくなくて、とっても好感がもてたのだ。

NEW RELEASE SCRAMBLE
PASOCOM

日本初お目見えのゲームは、コンピュータで入門しよう！
アニメーション・ロールプレイング・シミュレーションてなーに？
今年のMSXリーグはおもしろいぜ!!
中身がいっぱい詰まったお買い得ソフト!!

ディスクステーション初夏号



ETC

●発売中
●4,800円(消費税含まず)
●コイパイル
●ＭＳＸ２
●ＤＩＳＣ　４枚組

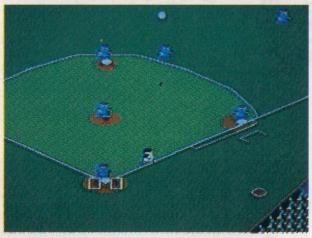
もうおなじみになったコンパイルのディスクマガジン“ディスクステーション”の増刊号だ。

スペシャル初夏号と銘うった４枚組の内容は、真魔王ゴルベリアスのパロディー版・スーパーコックスに、恒例の各メーカーのＭＳＸ新作ソフトのデモンストレーション（首切り館、ファンタジーⅢ、ラプラスの魔の３本)、そしてアートギャラリー特集と読者投稿といった構成だ。

さて、メインになっているパロディー版ゴルベリアスのスーパーコックスだが、主人公のキミは20歳の男の子。料理長の１人娘・リーナにプロポーズしたのだが、彼女の父は２人の結婚を許すにはキッチンランドでの修業を終えてくること、という条件を出してきた。キッチンランドとは、この世界の理論がすべて通用しないという土地なのだ。リンゴがウサギのように飛び跳ねるかと思えば、パイナップルはスライスをぶつけてくるという恐ろしいところだ。キッチンランドへ修業にいって戻って来たものは、数えるほどしかいないという。

愛するリーナと結婚するために、がんばって修業してくれ！

プロ野球ファミリースタジアム



SLG

●６月
●6,800円
●ナムコ
●ＭＳＸ２
●ＲＯＭ

ＭＳＸ２＋のユーザーのみなさん、お待たせいたしました、『プロ野球ファミリースタジアム』の最新情報をお届けしよう。ファミスタといえばファミコンの野球ゲームの大ヒット作。それが２＋とはいえＭＳＸで遊べてしまうのだから、２＋ユーザーの期待はかなりのもんじゃないかな。

さて、本題に戻ろう。まず、選べる球場は“どうむ”と“あおぞら”の２球場。そして、登場する球団はガイアンツやドラサンズなどの12球団（新データ）のほかに、ナムコスターズ、メジャーリーガーズやＭＳＸオリジナルの女性アイドルで構成されたひめざんす、そしてナムコの社員で構成されたナムコットシャインズチームなども加わっている。この分だと、これまでに発売されたファミスタのなかではもっともチーム数が多くなりそうだ。

そのほかに、審判がしゃべる、ファインプレイができるなど、オリジナルよりかなりパワーアップしているぞ。

それから、発売中のホームランコンテストのディスクを入れて立ち上げると、なんと！　代打が２人増えるというオマケ機能がある。もってる人は試してみよう！

アスガルト



SLG

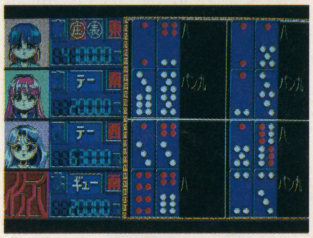
●発売中
●7,800円(消費税別)
●ポニーキャニオン
●ＰＣ-98シリーズ
●2ＨＤ(5'/3.5')

ポニーキャニオンから発売されている“アスガルト——惑星ガウナスの内乱——”は、ＳＦを題材にした本格シミュレーションゲームだ。内容は辺境惑星の内乱を“コマンドメイル”というロボット兵器で鎮圧するというもの。

“シミュレーション”と聞くと抵抗があるような人にもとっつきやすいシステムになっている。１つは各コマンドが整理されて、複数のコマンドメイルを同時に動かすことができるのだ。主人公以外のパイロットは、いちいち命令しなくても自分の判断で行動することができる。だから仲間が何人増えても「みんながんばれ」「ガンガンいこうぜ」のノリで操作できるのだ（ちがうって)。また戦闘シーンはどっかのロボットアニメで見たようなド迫力のアニメーションシーンだ！

登場するコマンドメイルは全部で34種類。敵軍が次から次へと繰り出すコマンドメイルは、さながらガンダムのジオン公国軍のよう。作戦を成功させれば報酬を受けてパワーアップ！　また部隊の人員も増やしたり、パイロットのパラメーターも上げられるのだ。キミも主人公メカ“アスガルト”を操り、惑星ガウナスを救おう！

天九牌



TAB

●発売中(PC-88は5月中旬)
●6,800円
●スタジオパンサー
●PC-98、MSX2、PC-88SR
●98＝5'/3.5'(2HD/2DD)、
MSX＝DISC
88＝5' 2D

天九牌というゲームの遊び方を知っている人は、まずいないだろう。というのも、まだこのゲームは日本では紹介されていないんだ。中国で生まれた天九牌には、いわゆる解説書や入門書というものがなく、すべて口から口へ伝えられてきたらしい。というのも、ギャンブル性が強いので向こうでは禁止されているのだ。

天九牌の歴史はかなり古く、ヨーロッパのドミノは天九牌から誕生したゲームだとのことだ。そのためか、天九牌のゲームは外国にあるカジノなどではプレイされているらしい。

ゲームは、東、南、西、北の４人が順番に親になり、どの子プレイヤーが親プレイヤーに勝つ、あるいは負けるかに賭るというものだ。32枚のドミノチップに似た牌を４枚ずつ配りこれで手役を作る（牌の組み合わせで役が変わるのだが、これは機械が自動的にやってくれる)。１回のゲームに16枚使い、２回プレイすると親を交代する。麻雀のように手牌の入れ替えをしないので、だれが好調なのかを見極めるのが勝負のポイントになるのだ。

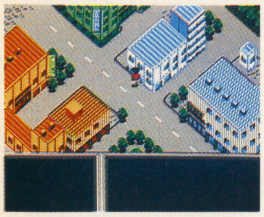
勝ち抜き戦やサバイバルなど４つのモードがある、入門用ソフトだ。

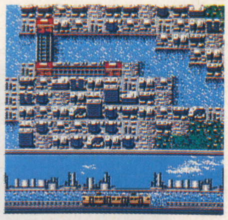
Beep MEGADRIVEという別冊が発売されるみたいだけど、この本を月刊化してほしいです。（愛知県名古屋市・小西貴之）／みなさんどうか応援してください（編集部一同）。

キャラクターものと聞いただけで、いきなりやる気をなくしてしまう人がいるのは、残念ながら本当だ。だから、この「マルサの女」もその手のゲームかな？ なんて心配しながらスタートしてみると、これがなかなかよくできたアドベンチャーゲームなのだ。

プレイヤーにやさしい！

一般にアドベンチャーゲームは、1度ハマったら、抜け出すのがアリ地獄なんてよく言われてるけど、実際袋小路に入るとなかなか手がかりがなくて、ゲームを放棄するケースが多い。これを解決するために「オホーツクに消ゆ」は"トランプをする"なんてヘルプコマンドがあったが、その後のゲームも、これといってパッとした解決法がなかった。だから「マルサの女」もまずアドベンチャーゲームとしてこのへんがどうなのか、そこのトコロをどう考えているんだ、えっ？ ときびしく問いたださなければならない。で、私の下した結論というのが、第一次試験パス！ なのだ。


街の中の移動は、このようにナナメにスクロールする。


街から街への移動は電車でどんどん増えていくぞ。

「マルサの女」の場合、プレイヤーがせっかちに先を急いだり、正しくないコマンドを選択すると、マルサの女こと板倉亮子さんが"ほかにやることがあるはずだわ"とやさしく教えてくれる。条件をクリアしないと、ほかの場所にも移動できないので、こいつはなかなか親切すぎるほどのシステムだと思う。

移動はちゃんと移動しなきゃ

アドベンチャーゲームの場合、謎解きのためにいろいろな場所に行かなければならないが、移動というコマンドを選べば、いきなりその場所へワープするというのがふつうである。このへんもどうにかしてもらいたいとつねづね考えていたが、「マルサの女」は、電車を使ってちゃんと移動するし、主人公が町を歩き回れるようになっている（すべてではない）。この点で第二次試験はパス！ なのだ。

だってリアルなストーリーの多いアドベンチャーゲームで、いきなりSFチックにワープ！ なんて変だものね。

欲をいえば、もう少しマップが広いと臨場感が出ておもしろかったのに。

ゲームは2部構成で、彼女が税務調査中に発見した脱税マニュアルから事件が発展し、その背後に大きな脱税組織の存在が発覚する。後半は彼女が国税局査察官に昇格し、いよいよ追いつめて行く。出演者は、このほかに彼女の上司の露口氏（大滝秀治！ シブイ！）とか後輩の吉野くん、などがかなりリアルな線を狙っているのが、アドベンチャーゲームとしてなかなかよいのではないかと思う。

というわけで、ストーリーとそれを盛り上げるキャラクターたち、というトータルな得点は、まず第三次試験もとりあえずパス！ といったところだ。ただ、アドベンチャーゲームのマニアには、意外とスムーズに進行する展開が、もの足りないかもしれない。


まだやり残したことがあれば、こういうメッセージが出るぞ。

マルサの女





マルサのみなさん、巨額な脱税者はどんどんパクリましょう。でもオレは消費税3パーセントなんて払いたくない。

カプコン／9月発売／予価5,900円 ©イーティー／カプコン

前半登場人物紹介

人物	紹介
吉野	税務署の若手。まじめで意欲的に亮子の手助けをしてくれる。
露口	税務署の統括官。亮子の上司で、亮子にアドバイスを与える
板倉亮子	税務署員。のちに査察官となる。本編の主人公
山下	ヤマト建設社長。一見やくざ風で柄も悪いが意外とふつうの人。
橋爪	東亜信用金庫の取引課長。うさんくさそうながいい人。
工藤	パチンコ屋みなとホールの店主。事件の発端となる重要人物。
丸尾	サン不動産社長。成金丸出しのライター、時計をもっている。
西川	青芝リース社長。ヤマト建設にブルドーザーをリースしている……
横山	四菱オート社長。月に100台売るほどハンジョウしているショップ。
通行人の女	街に立ってるからといって「ハウマッチ」などと言わないように。
通行人の男	どこにでも現れる男。意外と重要なことが聞けるかも
雅	カットハウス雅店長。離婚の慰謝料で3億円もの物件を購入。

かいつまんでストーリー

以上オキテ破りの紹介で、このゲームをなぜ取り上げたかということを、三段逆スライド方式、じゃなくて、アドベンチャーゲーム三段階チェック方式（そんなものあるか！）というものを使って説明してみたが、最後に「マルサの女」のゲーム展開を、ごくごくかんたんに紹介してみよう。

まず、上司の露口さんが、みなとホールというパチンコ屋に税務調査にいってくれというところから始まる。みなとホール社長室に入ると誰もいないが、目の前に手がかりがある。社長の工藤は、板倉さんの調べに対してなおざりの決まり文句を並べるだけ。こいつはあやしい！ 事務的に帳簿を借りて帰る。自分の席に戻り、そいつを調べていたら、メインバンクの取り引き高がやけに少ないではないか！ こんなかんじで、疑惑が疑惑を呼び、ボロボロ出てくる脱税の手口。とまあ、オーソドックスな出だしで始まる「マルサの女」、はたしてその結末はいかに！ （文／ミスター珍）



パソコンと電話を活用するのが、脱税者逮捕の早道。

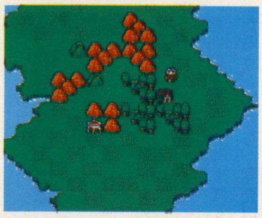


街角に立っている人は、チェックしろ。情報が手に入るかも。

救え！チャイニーズランド

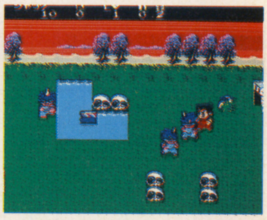
いまからちょうど3年ほど前に「スーパーチャイニーズ」という2人同時プレイのカンフーアクションゲームが発売されたのを覚えてる？ 愛敬のある中国ふうキャラクターが、縦横無尽にあばれまわるのが印象的だった。そのゲームは開発がカルチャーブレーン、発売がナムコだったよね。このシリーズ第2弾はカルチャーブレーンよりリリースされるのだ。つまりは本家本元というわけ。

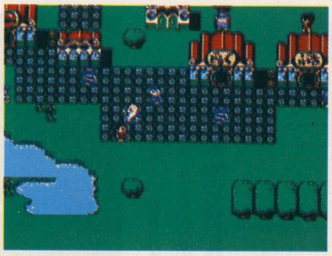
さらに「スーパーチャイニーズ2」はフィールドマップを移動しながら成長していく、おなじみのRPGとして帰ってきたのだ。しかもただのRPG、アクションゲームとはひと味違ったアクションRPGだぞ。おまけにメッセージがギャグだらけ。いったいどんなゲームになったんだろうか？

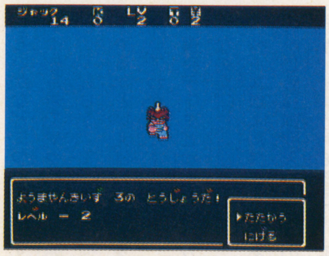

この子鬼みたいなのはザコなので、ボコボコやっつけろ！

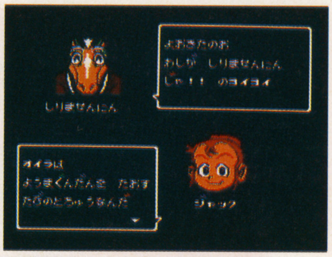
マルチモードで親切設計

ゲームを始める前にさまざまなモードを設定できる。これはもうカルチャーブレーンの専売特許になりつつあるかも（おおげさかな）。まず、おもしろRPGとおもしろ運動会の選択から始まる。RPGが本編のゲームとなっているが、運動会モードも見逃せない（後述）。「飛龍の拳II」を知っている人はわかると思うが、メッセージスピードはもちろん、難易度や遊び方さえも設定できるのだ。つまり老若男女上手下手を問わないゲーム。こういうものはもっと増えていいのではないかな。ゲーム中コンビニ屋へ立ち寄れば、友達の途中参加もかんたんにできる。みんなで遊べるわけだ。


ここがスタート地点だ。町に行って旅支度を整えよう。


町では人々との会話を欠かさないようにするのが大切だよ。


敵のレベルまで表示されるから、戦いの目安になるぞ。


馬面というよりも、馬そのものの"知りま仙人"。

スーパーチャイニーズ2



懐しの名作がARPGとなって復活！ 見ても聞いてもやってもカルチャーブレーンのソースがにじみ出てくる大作だ。

カルチャーブレーン／5月26日発売／5,900円

さて一方の運動会モード。これはRPG中にあるスペシャルアスレチックステージなるものが独立して遊べるようになっていて、風船割りや宝探しレースなど6種類の競技を1人かVSかで勝負する。多人数でわいわいやると、盛り上がるぞ。

驚異の2人同時RPG

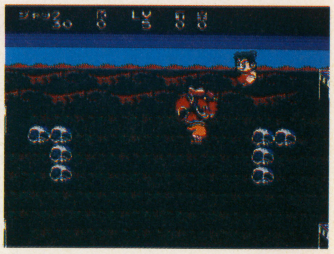
気になる戦闘シーンは、前作をやった人には全然違和感がない。RPGには欠かすことができないアイテム類が用意されているので期待しよう。通常攻撃はキックとパンチで、アイテムを買ったりもらったりするとより強力になるぞ。剣も装備することができるけど、得られる修業値（経験値とはいわない）が減ってしまうので、剣でなければ倒せない敵だけに使おう。その他に闘魂弾といってアイテムのTマークを手に入れて、コマンドの"どうぐ"に合わせて使うと一定時間「気」を射ちまくれるんだ。Kマークなら集めた分だけミラクルキックが炸裂するぞ。

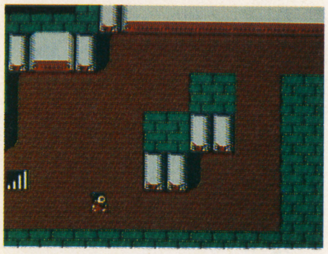
戦闘シーンはこれだけではなく、なんとコマンド戦まで用意されているから、アクションが苦手という人にも楽しめるよ。

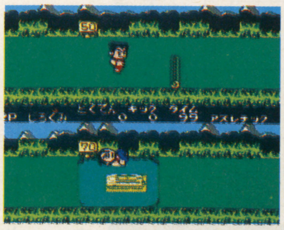
敵は「ドラクエ」のようにマップを歩いていると突然出現するんだ。そして画面にキャラクターとレベルが表示されるから、勝てそうになかったら逃げよう。ただし追いつかれることもあるのでそのときは腹をくくって返り討ちにしてやろう。それでも危なくなったらアイテムのダッシュスケボーで脱出だ。

このゲームはアクションRPGなのでイベントも数多く入っているんだ。悪の妖魔軍団を退治したり、村人の病気を直したりで、楽しいもようし物もいっぱいある。交通手段も徒歩だけじゃなく、一度行った町へひとっ飛びできるトンデモコプターや、敵と出会わずに進める2人乗りのかっとび四駆（電池で動いてしまう）があって便利なのだ。なんといっても2人同時にできるRPGなので、友達と協力すると感動も2倍以上かもね。

（文／森井玄）


こいつはなかなかの強敵なので、気合を入れないと勝ち目はうすい。


怪し気な城の中では、いったい何が待ち受けているのだろう？



運動会モードは気分転換にもいい。でもかえって疲れたりして……。

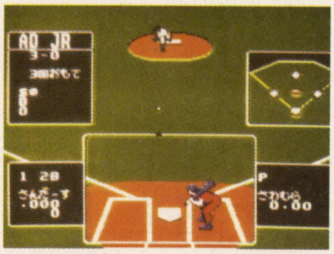
前号のつづきなんだが……

このベースボールスターは5月19日の発売だから、キミたちはまだプレイしていないだろう。しかし、発売以降にこの紹介記事を読んでいる人も、なかなかオリジナル球団が成長しなくて苦しんでいるかもしれない。おっと申し遅れたが、先月号に引き続き関ヶ原がこのゲームを紹介したい。おおまかなシステムの説明、このゲームのどこがおもしろいかなどについては、すでに先月号でやったので省略させてもらう。で、今月は何をやるかといえば、ページを開いてわかったように、「選手データどかんと公開!!」なのだ。

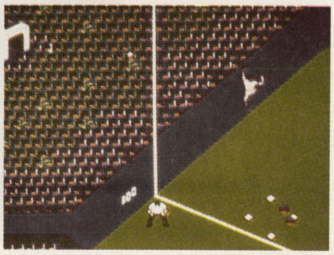
ベースボールスターは、あらかじめ14球団入っているのだが、そのうち6球団は、変更可能。つまり、そのまま成長させてもよいし、消してしまってオリジナル球団を作ってもよい。しかし、チームも消せない、トレードもできない、データもいじれないというヤラセのようなチームが8チーム存在する。それが左にある8チームだ！

もしキミが、オリジナル球団を作ろうと思うなら、このへんのチームを参考にして作り、こいつらとリーグを組んで優勝するのが最終目標となるだろう。

しかしデータを見てもわかるように、アメリカンドリームスやジャパンロビンズあたりは強敵だぞ。うまく成長させ、フルメーターの選手だってどんどん作ってしまおう。



強力なAD打線は、JRのエースをも打ち砕くぞ！


切れるか切れないかの打球がホームラン！　うれしい！

ベースボールスター



みうらじゅん氏も絶賛のこのゲーム。打って、投げて、走って、守って、そして育てる期待の野球星.!!

SNK　5月19日発売　5900円

サムライ・ウォリアーズ

名前	型	投法	ST	SP	CU	SH	FO	人	計	打	パ	走	守	チ
ソガノウマコ	先	右上	15	15	8	7	2	0	47	4	4	2	8	0
トオヤマ	先	左上	10	12	10	5	4	0	41	4	4	2	8	0
ミツクニ	中	右上	7	12	12	2	0	0	33	3	2	2	8	0
ヘイハチロウ	抑	右上	8	10	8	7	8	0	41	2	2	2	8	0
ナオスケ	抑	左上	3	15	15	12	10	14	69	2	2	2	8	2

名前	順	位置	打法	打	パ	走	守	チ	人	計
ウシワカマル	1	遊撃	右	10	4	12	12	12	15	65
リョウマ	2	右翼	左	6	6	8	8	4	10	42
ヒデヨシ	3	三塁	右	13	8	4	6	10	5	46
ノブナガ	4	右翼	左	14	12	2	2	10	7	47
イエヤス	5	一塁	右	12	8	2	4	10	2	38
ササキコジロ	6	中堅	左	10	7	9	10	3	8	47
ミヤモト	7	二塁	右	8	6	10	10	9	9	52
タケダ	8	捕手	右	10	5	8	8	10	8	49
キヨマーサ			右	9	8	6	4	10	6	43
ウエスギ			左	9	7	5	5	12	5	43
センノリキュ			左	8	7	4	2	8	10	39
ゲンナイ			左	7	5	4	6	8	5	35
タジマノカミ			右	5	10	3	2	6	2	28

いってみれば歴史上のサムライチーム。人気度を見ると興味深いではないか。現在でも人気のある武将が、そのまま人気も高い。しかし投手陣の人気は悲惨だ。

エスエヌケイ・バタリアンズ

名前	型	投法	ST	SP	CU	SH	FO	人	計	打	パ	走	守	チ
アテナ	先	右下	13	6	10	6	8	15	58	0	0	0	8	0
ピータマ	先	左上	12	8	2	6	0	3	31	0	0	0	8	0
ハエタマ	中	左上	6	3	2	4	0	0	15	0	0	0	8	0
ルシャナ	抑	右上	4	7	10	8	0	4	33	0	0	0	8	0
ハチジハン	抑	左上	2	14	6	8	14	8	52	0	0	0	0	0

名前	順	位置	打法	打	パ	走	守	チ	人	計
テッポウダマ	1	中堅	左	4	1	12	8	0	0	25
ソクタツ	2	遊撃	右	3	3	10	6	0	0	22
ラルフ	3	右翼	右	5	4	5	4	0	8	26
センプウキ	4	一塁	右	0	12	2	0	0	0	14
ブレーキ	5	三塁	左	2	7	0	0	0	0	9
タマヒッパリ	6	左翼	右	4	0	7	6	0	0	17
シイケンス	7	二塁	左	2	3	8	6	0	8	27
イタタロウ	8	捕手	右	2	8	0	2	13	0	25
クラーク			左	6	8	0	0	0	4	18
チョウスケ			右	3	5	4	4	0	4	20
タンク			右	0	8	0	0	6	0	14
ヌウパア			右	8	0	0	0	0	1	9
シド			左	4	3	5	5	4	4	25

最弱バラバラチーム。走るだけの選手、力だけの選手などなど。とりあえずこのチームと戦って収益金をかせぐべし！　しかし収益金は徴々たるものなのは、人気がないせいか?

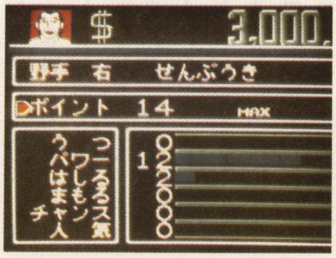
表の説明なんだが……

ではいちおう表の説明をさせてもらおうかな。各チーム2つの表でできているんだけど、上の表は投手、下の表は打者（野手）だ。投手は先発型2人、中継ぎ1人、抑え2人で構成されている。投法は右左、上下の組み合わせだ。各投手がもっているデータは、スタミナ（ST）、スピード（SP）、カーブ（CU）、シュート（SH）、フォーク（FO）、人気度だ。これらは15ポイントがフル。そして総計は90がMAXだ。投手は打者としてのデータ、9人目の野手としてのデータをもっている。それが以降の項目だ。

次に打者だ。彼らはレギュラー陣と控えに分かれている。控えはデータによって、代打、代走、守備要員に分かれるぞ。打は打つ技術、パはパワー、走は走る力、守は守備力、チはチャンスに強いかどうか、人は人気度だ。これらは各15ポイントMAX、総計は90がMAXだ。

選手の特徴をつかみ、敵となるチームの選手の研究をしておこう。友達とプレイするときなんか、ピッチャーの打撃を強化しておいて、意表をついたりするのもいいかも。とにかくいろんな遊び方ができるから、1人でも2人でも楽しんでみてくれ。ちなみにみうらじゅん氏も絶賛しとりました。

（文／関ヶ原）



ヘンなSBチームの4番。間違ったらホームラン……!?

選手データ どかんと公開!!

アメリカン・ドリームス

名前	型	投法	ST	SP	CU	SH	FO	人	計	打	パ	走	守	チ
ミスターゼロ	先	右上	15	15	12	8	12	14	76	0	0	0	8	0
ブラッドショ	先	左上	15	14	10	10	8	8	65	0	0	0	8	0
ゲリ	中	右上	8	15	8	8	11	4	53	0	0	0	8	0
アイスマン	抑	右上	4	13	8	8	15	7	55	0	0	0	8	0
ファイアマン	抑	右上	4	15	6	6	8	14	53	0	0	0	8	0

名前	順	位置	打法	打	パ	走	守	チ	人	計
サンダース	1	二塁	左	14	8	12	14	4	8	60
ビリーキッド	2	一塁	右	13	8	4	10	8	6	59
ハリー	3	右翼	左	14	15	8	6	10	8	61
マイケル	4	中堅	右	14	15	2	8	12	12	63
アイゼンハワ	5	左翼	右	14	15	6	6	10	10	61
ブルドッグ	6	補手	右	12	13	4	6	6	8	49
マーベリック	7	三塁	右	11	13	6	10	6	2	48
スカイウオカ	8	遊撃	左	8	6	12	15	4	4	49
ベイダア			左	11	13	4	2	8	5	43
キッシンジャ			左	12	12	6	6	14	4	54
ダミアン			右	12	12	3	12	4	2	45
ジェイソン			右	0	0	4	15	0	0	19
リンドバーク			左	0	0	15	8	0	15	38

既存のチームの中では最強。さすがに外人さんだけあってパワーがケタ違いなのだ。打線は、いずれもホームランを打つ力があるから気を抜けないところだ。

ジャパン・ロビンス

名前	型	投法	ST	SP	CU	SH	FO	人	計	打	パ	走	守	チ
サワムラ	先	左上	15	15	12	8	8	8	66	1	1	1	8	0
フジ	先	右上	13	13	13	10	15	6	70	1	1	1	8	0
オオマガリ	中	左下	7	7	15	12	10	3	54	0	0	0	8	0
タケシタ	抑	右下	5	13	13	8	12	6	57	0	0	0	8	0
キリヤマ	抑	左上	5	15	8	6	10	0	44	0	0	0	8	0

名前	順	位置	打法	打	パ	走	守	チ	人	計
コブチザワ	1	右翼	左	8	2	14	14	4	4	46
シノダ	2	二塁	右	14	1	6	15	0	8	44
オオナガ	3	一塁	左	12	12	4	8	12	10	58
カゲムラ	4	左翼	右	8	15	8	10	12	10	63
ゴウダ	5	三塁	右	8	12	8	12	15	10	65
トコロ	6	中堅	左	6	6	12	15	0	4	43
ヨシカワ	7	遊撃	右	5	3	8	10	6	2	34
モリクラ	8	捕手	右	3	3	1	15	0	4	26
カワシモ			左	8	10	1	2	12	5	38
タカシバ			右	8	6	8	0	12	2	36
カタヤマ			右	2	1	8	15	15	1	42
ツキミ			右	10	13	1	0	15	8	47
ハヤミ			左	2	0	15	15	0	4	36

投手陣と中軸打者はアメリカンドリームスに負けない。非常にバランスのとれたチームなので、オリジナルチームを作るときは、ここを参考にするといいかもしれないぞ。

ニンジャ・ブラックソックス

名前	型	投法	ST	SP	CU	SH	FO	人	計	打	パ	走	守	チ
サスケ	先	右下	13	10	12	8	2	12	57	0	0	8	8	0
サイゾウ	先	左上	12	12	10	2	6	8	50	0	0	8	8	0
ハチスカ	中	右上	5	11	2	5	5	4	32	0	0	12	8	0
イガノボント	抑	左下	8	13	6	14	0	7	48	0	0	15	12	0
サンダユウ	抑	右下	3	14	13	6	8	4	48	1	4	0	0	0

名前	順	位置	打法	打	パ	走	守	チ	人	計
ネズミコゾウ	1	中堅	左	8	5	15	15	8	15	66
クノイチ	2	左翼	左	7	2	13	10	6	12	50
ヤヒチ	3	三塁	左	9	8	10	8	7	8	50
ハンゾウ	4	一塁	左	10	8	12	5	6	8	49
ベンケイ	5	捕手	右	3	12	8	15	7	9	54
イヌマル	6	遊撃	左	7	5	10	10	6	8	46
ジュウベイ	7	右翼	左	6	6	12	12	4	6	46
ボンテンマル	8	二塁	左	0	0	15	0	0	0	15
コタロウ			右	8	8	8	8	10	8	50
ジッポ			右	7	8	9	6	9	4	43
ゴエモン			右	5	9	6	10	5	2	37
ハヤブサ			左	2	2	15	0	2	10	31
オボロマル			左	2	2	8	4	2	2	20

戦国・江戸期の忍者や泥棒をモデルとしたチーム。それだけに機動力と守備力のチームになっている。いってみれば広島カープってとこか。すると広島カープは忍者軍団ということか!?

ワールド・パワーズ

名前	型	投法	ST	SP	CU	SH	FO	人	計	打	パ	走	守	チ
ゲントク	先	左上	14	9	10	4	0	0	37	0	0	0	8	0
ソウソウサマ	先	右上	13	12	6	10	0	0	41	0	0	0	8	0
カンウ	中	左上	8	10	8	6	6	0	38	0	0	0	8	0
チョウヒ	抑	右上	6	12	4	4	0	0	26	0	0	0	8	0
コウメイ	抑	左下	8	9	12	8	8	4	49	2	2	2	8	2

名前	順	位置	打法	打	パ	走	守	チ	人	計
ジェロニモ	1	右翼	右	6	10	6	6	8	5	41
カスター	2	左翼	右	6	9	5	6	6	4	36
アレクサンダ	3	三塁	右	10	12	0	0	6	3	31
ジンギスカン	4	捕手	右	10	12	0	0	10	4	36
シーザー	5	遊撃	右	3	14	2	5	7	3	34
ブルウタス	6	二塁	右	4	8	4	6	6	2	30
ナポレオン	7	中堅	左	3	6	5	7	1	1	23
バスコダガ	8	一塁	右	2	2	0	0	5	0	9
タイタン			右	11	6	12	6	6	6	47
ポセイドン			左	2	15	1	1	1	1	21
ネルソン			左	7	14	2	5	6	6	40
ルイ			右	4	12	2	6	8	8	40
ラスプーチン			右	7	7	10	6	10	6	46

サムライ・ウォリアーズが日本の武将なら、このチームは世界の偉人さんたち。しかしその実力は名前負けしているのではないだろうか? 中途半端なチームだね。

ヨウカイ・モンスターズ

名前	型	投法	ST	SP	CU	SH	FO	人	計	打	パ	走	守	チ
ヌラリヒョン	先	右上	14	8	13	8	0	2	45	0	0	0	12	0
ドラキュラ	先	左上	13	13	8	8	8	8	58	0	0	0	14	0
スナカケババ	中	右上	7	8	7	2	6	4	34	0	0	0	8	0
アカナメ	抑	右上	7	11	6	2	12	0	38	0	0	0	8	0
アズキトギ	抑	左上	6	12	7	3	8	0	36	0	0	0	9	0

名前	順	位置	打法	打	パ	走	守	チ	人	計
カラステング	1	中堅	左	7	4	11	12	2	2	38
ザシキワラシ	2	二塁	右	6	3	11	12	8	2	42
アカオニ	3	右翼	左	7	7	6	12	3	4	39
エンマダイオ	4	一塁	左	8	12	3	10	9	8	50
アオオニ	5	左翼	右	7	7	6	12	3	4	39
ヌリカベ	6	捕手	右	3	8	1	15	6	2	35
カッパ	7	三塁	右	4	2	8	12	1	1	28
モグラオトコ	8	遊撃	右	3	1	4	15	1	1	25
フランケン			右	3	12	1	8	12	9	45
タタミオトコ			右	2	10	1	13	12	4	42
ドロタボウ			左	3	7	10	8	4	2	34
ノッペラボウ			右	6	1	15	15	8	3	48
ヤマンバ			左	2	1	15	8	6	2	34

世界各国の妖怪、ゾンビ、悪魔を結集したチーム。はっきりいって守備力のチーム。ヨウカイ・モンスターズというわりには、迫力不足が目立つ。人気も……ない。

ファンタジィ・ヒロインズ

名前	型	投法	ST	SP	CU	SH	FO	人	計	打	パ	走	守	チ
ラム	先	左上	13	14	14	8	0	15	64	0	0	0	8	0
ピーコ	先	右下	10	9	8	6	4	12	49	0	0	0	8	0
ドロンジョ	中	左下	8	15	0	2	0	8	33	0	0	0	8	0
ミナミ	抑	右下	6	8	10	4	0	15	43	0	0	0	8	0
マコ	抑	右上	3	9	14	6	8	10	50	0	0	0	8	0

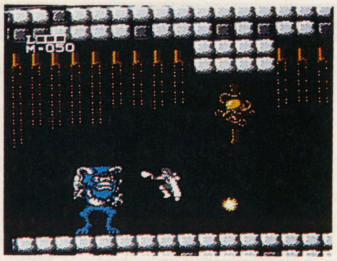
名前	順	位置	打法	打	パ	走	守	チ	人	計
モモ	1	三塁	右	6	2	8	8	0	13	37
シズカ	2	二塁	右	3	0	4	4	0	12	23
ベラ	3	右翼	左	8	8	6	5	6	2	35
キャンデー	4	左翼	右	9	4	5	2	6	6	12
ブルマア	5	中堅	右	5	7	6	6	4	13	41
ドラミ	6	捕手	左	3	6	0	8	0	10	27
ハニイ	7	一塁	左	4	4	10	8	0	8	34
マミ	8	遊撃	右	2	0	0	12	0	15	29
シノブ			左	0	12	0	0	7	13	32
ジャイコ			右	3	7	2	4	2	10	28
エッチャン			左	6	2	8	6	6	9	37
キョウコ			右	8	0	5	2	5	15	35
ウラン			右	2	5	6	6	4	10	33

アニメ&アイドルギャルチーム。投手王国チームってかんじがするけど、やはりその人気におどろけ! しかし〝ベラ〟ってヒロインなんだろうか?

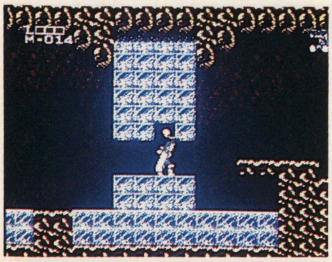
魔鐘ではないっ!

個性的なゲーム作りで定評のあるアイレムの新作FCソフト、その名も「ホーリーダイヴァー」がようやく発売。名前からはあまりソフトの内容が想像できないけど、魔法世界を舞台にしたアクションゲームなのだ。アイレム、魔法とくるとちょっと古いFCユーザーならあの超大作(?)魔鐘を思い出すかもしれないけど、そういうことは闇魔将アヌビス（マイナーなネタだこと）。

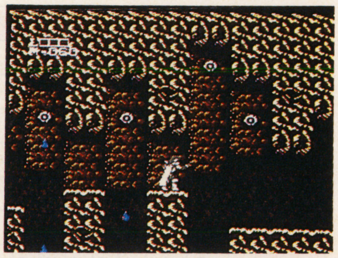
それでは4月号でも紹介したけど新しい読者のためにもう一回、発売したぞレビューといこうか。



一面のボス、フレイム・ガーディアン。ヒット&アウェイだ!



このように滝を魔法で凍らせて足場にするところもある。



天井の低いところはパッドを横に入れて、ショートジャンプでOK。

ストーリー

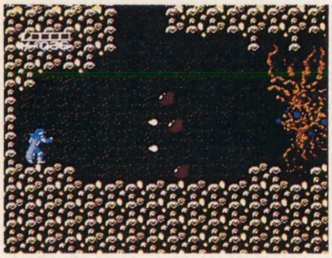
舞台は架空の魔法世界、時は何と魔法歴666年なのだ。世界は暗黒魔王ブラック=スレイヤー（ブラック魔王ではない）率いる悪魔軍団によって危機にひんしていた。

魔王ブラック=スレイヤーは闇の世界をすみずみまでひろげ、ついに辺境のグロリー国にまでおよんだ。このグロリー国に住む青年ランディはじつは代々卓越した超能力により魔法世界を統治してきたクリムゾン王家の16代帝王、ロニー4世の忘れ形見なのだ。

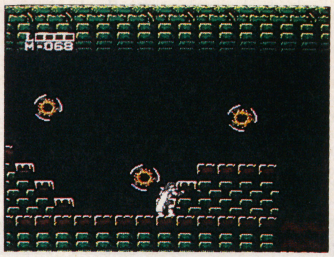
ブラック=スレイヤーはクリムゾン王家に伝わるいくつかの紋章を手に入れ、悪の魔力で次元間も歪ませる勢いだ。紋章をとり返しマジックを覚えろ! 紋章をすべて手に入れ、暗黒魔王ブラック=スレイヤーをほろぼすのだ! そのときこそ、ランディは正義の聖魔術覇王となることができるのだ。

ブラック=スレイヤーの力によって呪われた教会に突入するランディ。目指す悪魔鐘が悪魔世界への出入口だ!

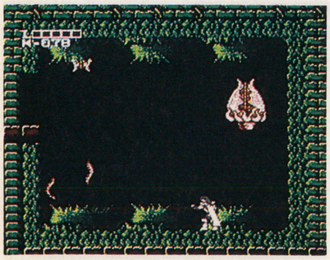
今、聖魔術覇王伝説が始まろうとしている……。



2面のボス、ウォー・コア。内臓世界の心臓部というわけだ。



回転したり、ハネたり、イヤラシイ動きの敵が多いぞ。



3面のボス、アクセル&スラッシュだ。技は多いが、弱い。

ホーリーダイヴァー



甦えれ! 正義の聖魔術覇王伝説!
いよいよ発売のホーリーダイヴァー、
アクション好きには応えられないおもしろさ!

アイレム/発売中/5,500円

アクションの基本

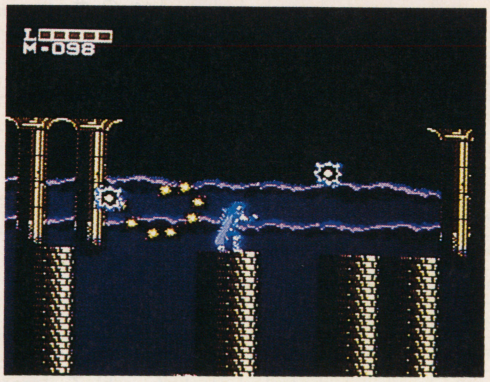
ある意味で、このゲームで操作法うんぬんかんぬんを言うのは蛇足である、といえるほど「ホーリーダイヴァー」はとっつきやすい。いわゆるAジャンプ、B攻撃のアクションゲームなのだ。多少ファミコンをさわったことのある人なら、ほとんどマニュアルなしでも遊べるだろう。

自機は体力+残機制。またポーズでサブ画面を出して紋章、アイテムを確認、または魔法の選択ができる。セレクトを押すとキャラクターが青くなって、魔法攻撃が可能になる。悪くいえば月並みだが、そこはたとえていえば野球ゲームの操作系がファミスタ以降変化していない（させていない）のと同じく、基本操作はわざと従来のとっつきやすいパターンを踏襲して、その分ストーリーや、ゲームバランスに気を配ろうという心がけなのだ。だから、多少ハマっても、プレイヤーは「がんばればなんとかクリアできる」という安心感をもちながらできる。これって非常に大事なことだよね。

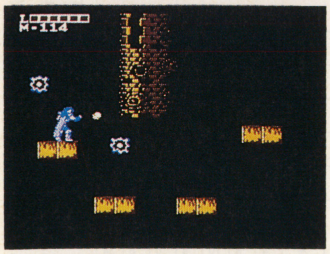
ビジュアルは最初「ドラキュラ」調だけど、だんだん魔法世界にトリップしていく。またランディがドラゴンに変身するのも見ものだよ。

鳴り物入りではないけど実はかなりリキの入った新作「ホーリーダイヴァー」。その手のアクション好きの人、まだ買ってない人にオススメしちゃうよ!

（TAKE ON!）



ジェイルベルトの回転攻撃に波紋バリアで対抗。オーバードライブ!



4面のボスはゴールデン・バビロン。足場が悪いから慎重に。

これが必殺道場主だ！

闇の一刀斎(剣道)



剣道の達人。鍛え込んだ防具に身を包んでいるため、防御力が高い。しかし攻撃は単調で、技の成功率は低い。

山猫ハヤテ(手裏剣)



昔は甲賀忍者としてならした強者。動きは素早く、遠くからの手裏剣の攻撃も確実。だが威力は大きくない。

マダムチャーシュー(棍棒)



いつも太い棍棒を持ち歩いている謎の巨漢中国人女性。その力にものをいわせた攻撃は恐ろしいが、動きはスローモー。

岩鉄入道(棒術)



デカイ体と長い棒。懐が深いので攻撃しにくい。しかし、素早さに劣る部分があるため、そこを狙いたい。

夜叉姫(二刀流)



二本の刀を操る女忍者。攻撃は素早く確実だが、受けるダメージはあまり大きくない。通常の間合いからいきなり攻撃してくる。

人斬り市(居合斬り)



盲目ではあるが勘が鋭く、攻撃をかわすのがうまい。素早い居合抜きで敵を斬る早業は、身も凍るほどだという。

かまいたち(くさり鎌)



自分の手足のようにくさり鎌を操るが、攻撃に関しては不器用で、仕掛けた技も敵にかわされやすい。意外とあっけなく倒せる。

ジャッキーリー(ヌンチャク)



鍛え上げられた肉体による防御は超一流。派手なヌンチャク攻撃を得意とするが、敵に与えるダメージは大きくない。

肉弾フーマンチュー(太極拳)



太極拳道場主。流れるような動きで敵を翻弄する。防御主体ではあっても、武器を使う格闘技相手はめっぽう強い。

仏の昇龍(少林寺拳法)



これといった特徴はないが、攻撃力・防御力はまんべんなく鍛えてあり、これといった弱点も見あたらない。万能タイプ。

紅サソリ(ムチ)



気性が激しく、目にも止まらぬスピードで強靱なムチを繰り出してくる。接近戦に弱いようだが、妖艶な色気に気をつけよう。

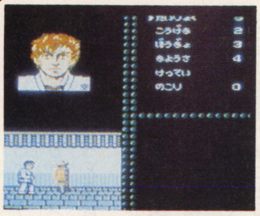
熊殺しのタツ(空手)



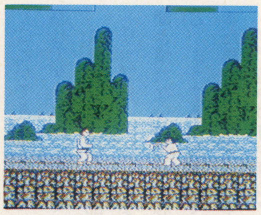
空手道場の道場主。ある山中の修業により、熊をも倒す力をもつ。動きは素早く、ダメージは受けやすいが、体力だけはある。

ACRP(アクションロールプレイ) SLG(シミュレーションゲーム)!?

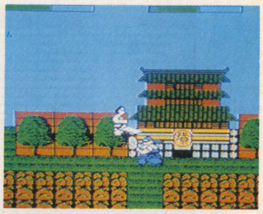
このゲームは格闘技アクション・ロールプレイング・シミュレーションゲームとでもいうのだろうか。主人公の目的は12の道場を統一すること。そのための戦闘がアクション。そして、敵を倒してお金を稼ぎ、自分や弟子を成長させるあたりはRPG。さらに自分が道場を攻めている間に他の道場主もどこかを攻めているというあたり、これはシミュレーションと言っていい。ゲーム、とにかくいろんな要素が満載されているんだな。



まずはパラメータの設定。体力はつけておいたほうがよさそう……。



とうとう海まで来てしまったんだよ…。などと郷愁にひたってはいかん。



流れ者を倒してお金をせびれ！ 体力がなくなったら療養所へGO！

どのように進めて行くかというと、まず自分の流派、体力や攻撃力などのパラメータを設定し、スタートする。道中には流れ者がいっぱいいるぞ。こいつらを倒しながらお金を貯め、自分自身を鍛えていくのだ。敵の道場が近づいて来るとそこの弟子が何人か登場してくる。こいつら全員に勝たないと、道場にはたどりつけないぞ。道場にも一番弟子やら師範代やら何人か(その道場の勢力によって人数は違う)倒す。そこでやっと道場主との対決だ。これに勝って道場が手に入り、弟子も増えるというわけ。しかし、この間にも自分の弟子が情報をもってきたりする。他の敵がどこまで勢力を伸ばしたかチェックしたい。自分の道場が攻められることもあるからね。いくつか道場が手に入ったら、そこは自分の弟子に任せなければならない。そのためにも自分の弟子に強い武器を与えたり、パラメータを上げたりしておくのだ。

必殺道場破り



武道家として生まれたからには、あらゆる武術の頂点に立ちたい！
究極の武道家を目指す若者の姿を描いたアクションゲームだ。

シグマ商事／8月上旬発売予定／5,500円



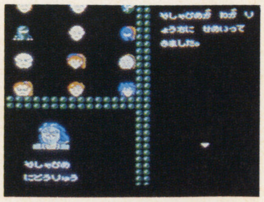
な、なに！ お灸処置？ ちがった応急処置でしたー。

かけひき上手がゲーム上手

超かんたんに説明したけどわかってもらえただろうか。道場主それぞれに個性があり、この流派がこいつに有効などの賭け引きもあるので、自分の戦いかたができるだろう。ずっと空手でいくもよし、敵によって変えていくもよしだ(制覇した流派でなければ使えないし、武器も買っておかなければならない)。情報コマンドを活用し、自分のテクニックで頂点に立つなんて、夢があるよね。夏の発売が待ち遠しい！



道場主との対決。大勢の弟子が見守っている。ふっふっふっ。



夜叉姫が、うちの道場になぐりこみだと!? おまえらでなんとかしろ。

エンジン版パックランドついに登場！

5月号の新作スクランブルでチラッと紹介したナムコ期待の新作「パックランド」を今月は、ドンと2ページにわたってレポートするぞ。

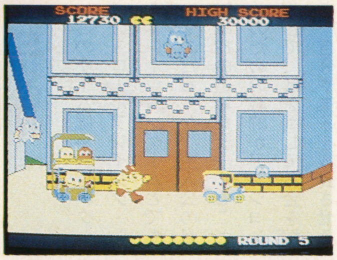
メルヘンアスレチックゲーム「パックランド」は、今でも根強いファンをもつビデオゲームのヒット作だ。

といっても、ビデオゲーム版が発表されたのは、84年のこと。昔のことは、知らないとか忘れたよーっていう人たちのために「パックランド」舞台設定をちょっと復習しておこうか。

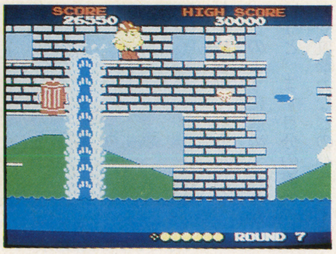
プレイヤーのキミが操るパックマンは、迷子の妖精をフェアリーランドへ送りとどけるために冒険の旅に出る。奥さんのミズ・パックマンとパックベビーの住む家を出て町を抜け、森や山や砂漠を越えてフェアリーランドを目指す。無事、妖精を送りとどけフェアリーの女王様に会えば、帰り道は女王からもらった空を飛べる魔法の靴をはいて、帰り道を急ぐ。キミは無事、いとしのマイホームにたどり着くことができるか？　ってな感じでゲームは、進んでいく。

ステージ構成は、全部で8トリップ分。トリップなんて聞き慣れない言葉だと思うけど、ようするに家を出てからまた戻ってくるまでが、1トリップ。途中の町や森のマップがそれぞれ1ラウンドと数えて、4ラウンドをクリアすれば1トリップ終了ってことになる。こうして次々と8つのトリップをこなしていくんだ。

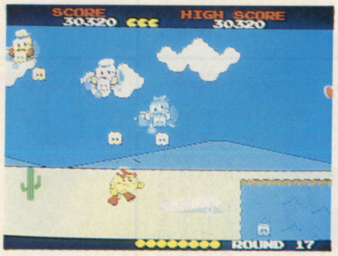
ファンタジーの島パックランドを舞台にパックマンとモンスターたちのコミカルな追いかけっこが始まるぞ。



クライドのしつこい追跡に悩まされる、街のステージだ。



目の前の船を取れば、危険な場所にも足場ができるよ。

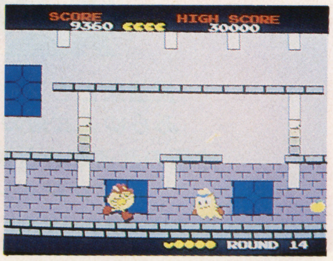


空からの爆撃をよけながら、スプリングボードでジャ〜ンプ！

操作は、レバーとボタンの2とおり

ビデオゲーム版を初めて見たとき、3つのボタンだけで操作するシステムはとても新鮮に見えた。あの斬新なコントロールシステムは、もちろんPCエンジン版でも採用されている（右移動Iボタン、左移動IIボタン、ジャンプは方向キーを押す）。ビデオゲーム版を絶妙なボタンさばきでこなしていたマニアたちにとってとてもウレシイ心配りだ。

そして、他のゲームのように十字キーの操作がしみついている人にも楽に遊んでもらえるようにレバーコントロールモードもついているから安心だよ。



モンスター屋敷では、コースの選択が生死を分けるぞ。

消火栓を押しまくれ！

「パックランド」の楽しみは、なんといってもあの隠しフィーチャー探し。ヘルメットや

パックランド



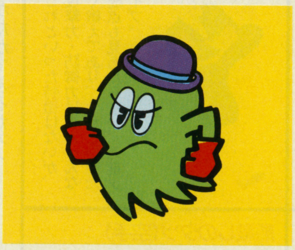
ワンダーモモに続いて、ナムコが送るビデオゲーム移植作パックランド。操作法も、ビデオゲーム版をそのまま再現！オリジナルのビジュアルもあるぞ！

ナムコ　6月発売予定　予価5,200円　©株ナムコ

●クセありのモンスター

フェアリーランドを目指して進むパックマンを、あの手この手でジャマをするパックランドの嫌ワレ者。2階建てバスやホッパーに乗って攻撃してくるぞ。

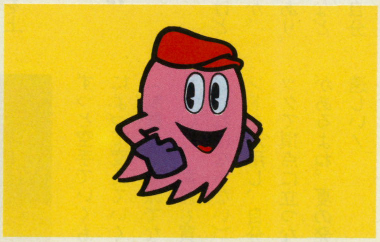
クライド



速い、しつこい、意地が悪いと、三拍子そろったモンスターのボスだ。街のステージで見せる彼のドライビングテクニックを、上手にかわせるようになったら一人前。

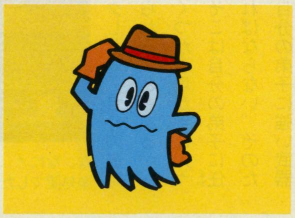
ピンキー

人によっては、クライドよりも嫌われ者のピンキー。ホッパーに乗ったピンキーのフェイント攻撃に、いったい何人のプレイヤーが泣かされたか！

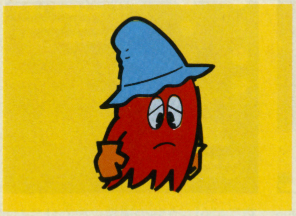


インキー

陰険な攻撃のしかたで、プレイヤーを悩ませるイヤ〜なモンスター。窓の後ろにコソコソ隠れて、小モンスターをこれ見よがしに落とす姿は、涙が出るほどクライ。



ブリンキー

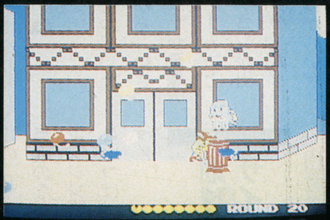


モンスターのなかで一番存在感のないヤツ。しいてあげれば、ホッパーのフェイント攻撃が特徴かな。パワーエサを食べたらまっ先に成仏させてあげよう。

隠しフィーチャーだよ！

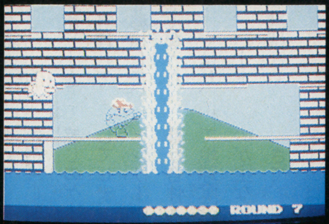
消火栓、切株、サボテンを進行方向とは逆向きに押してみよう。運がよければ隠しアイテムが出現。出すだけでも1000点だよ。

風船



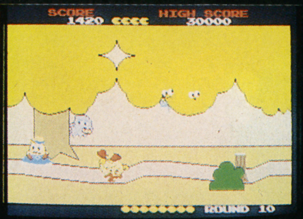
音楽とともに、カラフルな風船が画面中に6個現れるぞ。1個それぞれ100点だけど、1つだけ7650点の風船がまぎれこんでいるから必ず取るように！

透明パックマン



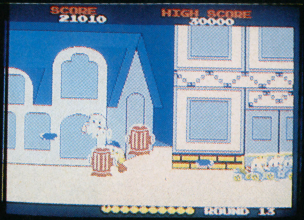
点数は増えないけれど、一定時間だけモンスターに対して無敵になれるぞ。だけど海や崖から落ちたりしたらおしまいだけどね。足元には十分気をつけて！

逆さパックマン



パックマンの絵が逆さまになって、ウォーク得点が普段の2倍になる。この時って何度見ても笑えるんだよね。あまり長く見てると気分が悪くなるのが欠点かな。

ヘルメット



窓や飛行機から落ちてくる「小モンスター」も、このヘルメットがあればヘッチャラ。1匹頭で受け止めるごとに300点が加算されるぞ。ミスするまで有効だ。

隠しアイテムを探せ！

なんとなく懐かしい響きをもったアイテムたち。取ればとってもオイシイけれど、追いかけるのに夢中になりすぎて、モンスターたちのエジキにならないでね。

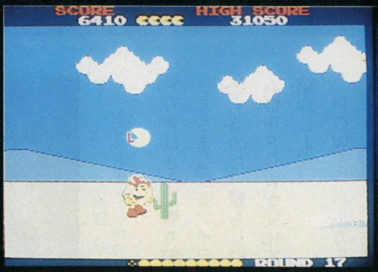


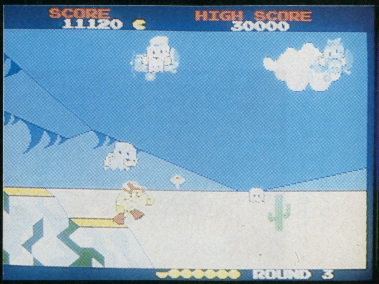
スペシャルパックマン

突然フワフワと画面に現れ、取ると1upする最重要隠しアイテム。そのときに流れる音楽が、あのラリーXをホウフツとさせてノスタルジーに浸れるぞ。

ラッキーパックマン

パワーエサでモンスターにアタックするとき、5匹目が「スー」なら出現するぞ。残りタイムがボーナスとして加算され、タイムも満タンになるというスグレ物。





ギャラクシアン

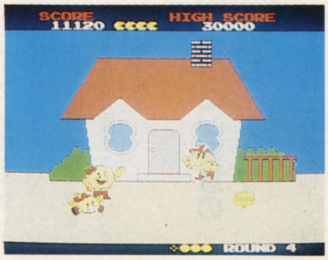
空から降って来る「小モンスター」のなかに、ときどきまぎれ込んでいるオイシイ隠しアイテムだ。取れば無条件に7650点だけど、なかなか上手く取れないんだな。

風船などを出現させるために消火栓や、切株、サボテンを進行方向と逆向きに押してみよう。一つ残らず押しまくってズリッと動いてフィーチャーが出現したあの瞬間がたまらないんだよね！

隠しフィーチャーやアイテムは、別コーナーで紹介しているのでそっちのほうを見てやってくれ。



迷子の妖精を無事送り届けたら、空を歩ける魔法の靴をもらえた。



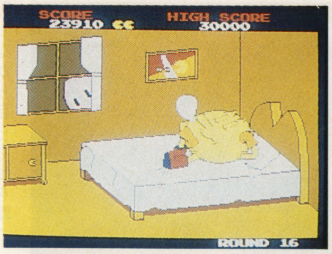
冒険が終わってホッとひと息。やっぱりわが家はいいもんだなァ。

オリジナルのビジュアルもあるよ！

ところで、このゲーム、オリジナルのビデオゲーム版に限りなく近づけたというだけあって、操作感覚から敵キャラの動き、ネームエントリー画面までビデオゲーム版にそっくり。おまけに「ワンダーモモ」で大好評だったPCエンジン版オリジナルビジュアルシーンも2トリップごとに用意されている。クリアする喜びがまた一つ広がったね。

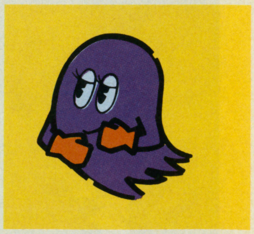
また、フリーコンティニュー機能もついて初心者にはうれしい親切設計。根気さえあれば、誰にでもエンディングまでいける仕組みになってるんだ。

マニアから初心者まで必ず納得できる見事な完成度をゼヒ自分の眼で確かめてくれ。（文／がんちゃ）



これが話題のビジュアルシーン。2トリップごとに出てくるよ。

スー



ゲーム中、ずっとパックマンの後からつけてくる色っぽい女性モンスター。女だと思って甘く見てるとタイムアウト後の猛追撃で痛い目を見ることになるぞ。

サイドアーム



カプコンの名作シューティングがPCエンジンで甦える！スペハリ移植で定評のあるNECアベニュー、今回も期待していいできだぞ。

NECアベニュー／6月発売予定／価格未定／Huカード

絶体合体！サイドアーム

しばらく沈黙を守っていたNECアベニューから、いきなり「サイドアーム」が登場した！「サイドアーム」といえば、2年前カプコンが出したシューティングゲーム。いまやちょっとなつかしいゲームだけど、移植の完成度はメチャ高い。

僕は、最近のテレホビーを見て思うんだけど、無理して最新ビデオゲームを移植して、結果としてつまらなくなったゲームが多いと思う。やはり、移植するのだったら、ハードに合わせたソフトを選ばなくてはいけない。

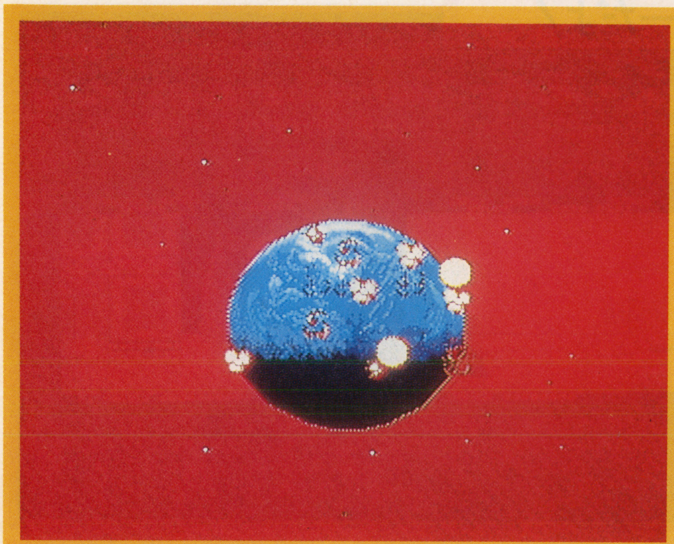
……と思っていた矢先に、この「サイドアーム」が登場。無理のない移植ができたPCエンジン版「サイドアーム」、こいつは、とにかくすごいぜっ！

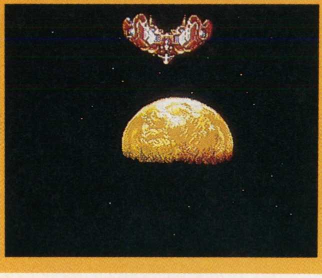
地球を救え！サイドアーム

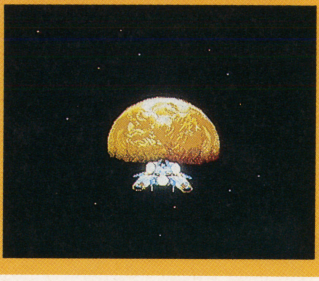
内容は、カプコンのお家芸のパワーアップシューティングで、「1943」を横にした感じのゲームだ。地球を侵略してしまったボゾンに対してヘンリー中尉とサンダース軍曹が合体メカ「サイドアーム」で地球奪還のため戦うというのが主なストーリー。

さて、主人公メカのサイドアームはα号、β号とあり、プレイヤー機はα号になる。この機体は戦闘機形態から格闘機形態に変型可能で、ゲーム中（大気圏内↓地底）は格闘機形態をとっている。さらに合体POWを取ることによってα号、β号が合体し強力なパワーを発揮するのだ。

対するボゾンは地表を制圧し、その勢力を地下にまで広めている。サイドアームを迎え撃つ戦闘部隊も戦闘機、モビルスーツ、戦艦と手強いヤツばかりだ。はたして、ヘンリー中尉たちは地球を異星人の手から取り戻すことができるだろうか？







ボゾンによって破壊された地球。行け、ヘンリー中尉、サンダース軍曹！ 君たちが死ぬときは我々が死ぬときだ！

カプコン得意のパワーアップ

α号は特定の敵を倒すと現れるPOWを取ることによってパワーアップする。また、POWはさらに撃ち続けるとさまざまな武器アイテムに変化するのだ。頼もしいアイテム群をPOWが変化する順に紹介しよう。

POW……バルガス、ソンソンのころからおなじみだが、このゲームではスピードUP（3段階）。

ビット……α号の周りを回転しながら自らも弾を撃つ（3個まで）。

ショットガン……単発で射程距離が短いが、敵の弾も消せる（3段階）。

メガバズーカランチャー……もろZガンダム。強力なビームを発射してボスを速攻で倒す（2段階）。

3WAYショット……前方3方向に弾が飛ぶ。初心者にも使いやすい（2段階）。



下にあるのが合体POW。これを取れば、合体だっ！



見てくれ！ この画面、やってる分にはまるで違和感がないのだ。



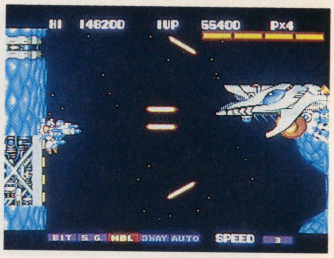
戦艦タルタロス。右上のダメージメーターがモロ、カプコン。



センチピードA。少しやわらかくなったから安心だよ。



合体時にしかこないβ号。こいつの格闘機形態がかっこいいのに。



フレイダー・マウス。この生物とメカの中間の感じがいいね！

WOP……スピードDOWN。

弥七、佐吉（AUTO）……WOPをさらに撃ち続けると、どちらかに変化。弥七はノーマル弾の強力自動連射。佐吉は前方と上下の3方向に自動連射するが弥七ほど強くない。

攻撃はIボタンが右攻撃、IIボタンが左攻撃で撃ち分ける。また武器は同時に全種類もつことが可能（ただし弥七、佐吉はどちらか一個）ポーズをかけるとゲージが出てくるのでいつでも選択可能だ。しかも自機がやられても失うのはそのとき使っていた武器だけだからハマリにくいぞ。

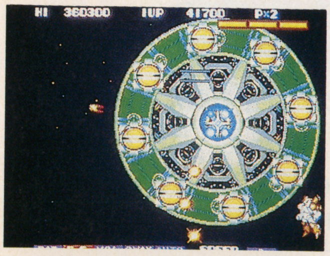
さらに、マップ上にあるか、もしくは特定の敵がもっている合体POWを取るとβ号を呼び合体できる。無敵のサイドアームの完成だ！ このときいったん戦闘機形態に戻るところがロボットアニメのみたいでかっこいい。合体中は2発まで敵の攻撃に耐えられ、しかも16方向にαクラッシュを発射するのだ。

マップは地上の廃墟から地中の敵基地、さらにはギーガー調の敵基地最深部へとつづく。各エリアの最後には強力なボスがいて、さらに最後の最後には人類の誰も見たことがない（けどビデオゲームをやった人は知っている？）最終兵器、バハムート・センチピードが待っているという。う〜ん。腕が鳴るねえ！

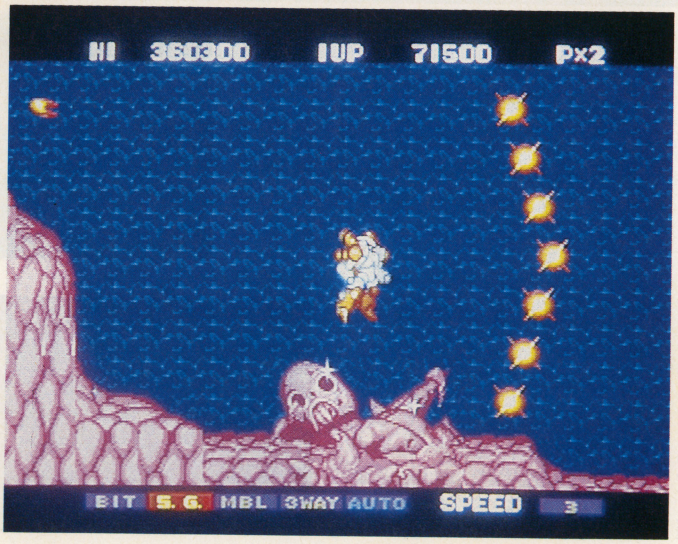
BGMもバッチリ

写真を見ればわかるとおり、PCエンジンならではの高画質。また移植版としてのできもかなりのものだ。個人的にはゲームセンターでよく聞こえなかったBGMがステレオにアレンジされてバッチリ聞けるだけでもうれしい！

唯一の欠点は、2人同時プレイがなくなったこと。β号の赤い機体が合体時しか見れないのは非常に残念だ。しかし、それを差し引いてもこのクオリティは超オススメ！ ゼヒ発売を楽しみにしてほしいな。（文／TAKE ON！）



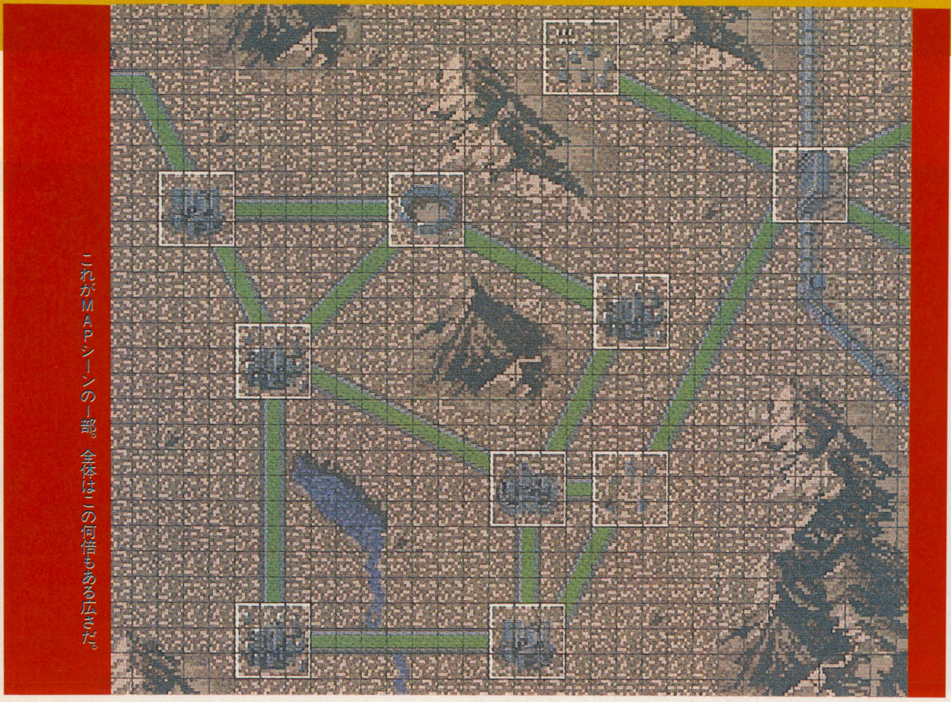
ギガイア。これが高速回転するのがよく再現されてるんだよね。



下に見えるは巨神兵？ アニメのキャラを数えるのも楽しみの一つ。



オオッ！ 隠れキャラ。タル、ホルスタイン、みんな出てくるよ。



これがMAPシーンの一部。全体はこの何倍もある広さだ。

今回は?

セガMKⅢの傑作、北斗の拳の続編が、5月末にメガドライブで発売されるぞ。

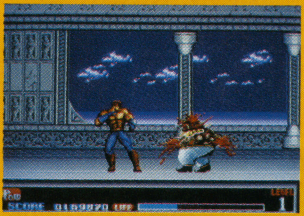
今回の北斗の拳は、ラオウを倒した後からカイオウを倒すまでのストーリーを追う。"賞金稼ぎのアイン"や"金色のファルコ"、"北斗琉拳のシャチ"、"羅将ヒョウ"、そして成長した"リン"と"バット"と、原作でおなじみのキャラクターたちが続々登場するのだ。

内容は変わるか?

前作同様、内容はアクションゲーム。縦・横スクロールの道中面と、強敵とのタイマン勝負のボス面がある。

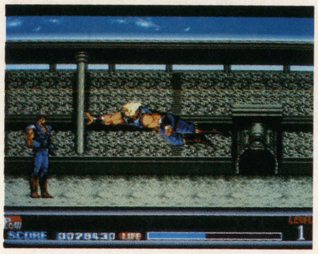
さらに今回は、MAPシーンが新しく加わり、進行ルートの選択ができるのだ。写真がそのマップシーンのほんの一部で、実際はかなり広いらしい。ステージ数も当然多くなるので、長く楽しめるソフトになるだろう。

北斗の拳 新世紀末救世主伝説

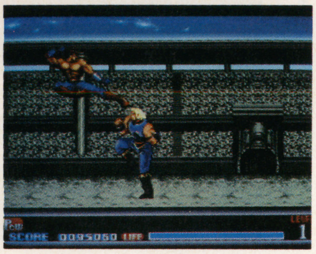


199X年世界は核の炎に包まれた。あの超人気マンガが、16ビットに蘇る。はたしてケンシロウはメガドラの救世主となるか!

セガ/5月下旬予定/価格未定



群都のボス、パスク司令。必殺の華山獄握爪だ。



パワーアップしたケンシロウ。上半身むき出しだ。

どこがスゴイか?

セル画のような画面を見てくれ。細かく書き込まれた鮮やかなグラフィックは、原作に負けないくらいのデキじゃないだろうか。もちろんケンシロウたちのアクションのアニメシーンも、バッチリ表現されている。

ステージクリアごとにはストーリーに沿ったデモ画面があったりと、ゲームの演出のほうもなかなかのもんだ。

あとは音楽がどうなるかだけど……。

下手なものは作れない

前作がかなりの評価を受けただけに、このメガドライブ版北斗の拳も期待はできる。ガッカリするような続編は作れない、といったセガの意気込みが感じられた。参入メーカーの発表が、本家セガにいい影響をもたらしたようだ。

これからのセガ製メガドラソフトに注目したい!

(文/鳥谷博明)

ワールドカップサッカー

セガ
6月下旬予定
価格予定

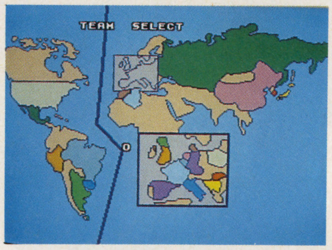
スポーツパッド対応のメガドラスポーツシリーズ第2弾「ワールドカップサッカー」をここで少し紹介したい。

内容は、タイトルどおりあのワールドカップを元にしたサッカーゲーム。プレイヤーは、世界の国々から2チームを選び、数々の予選を勝ち抜き、ワールドカップ優勝を目指すのだ。

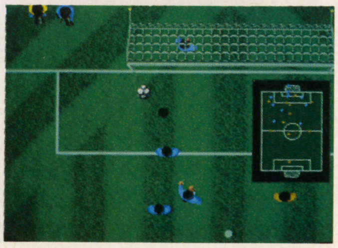
各選手別データや、試合前のフォーメーション設定など、従来のサッカーゲームでは表現しきれなかったところが、きっちりフォローされているので、スポーツゲームファンは要チェックだろう。

もちろんメガドライブだから、画面鮮やか、アニメはスムーズ、音楽はノリノリと、三拍手揃っているので、水準以上のゲームになることは間違いない。

後は続報を待ってくれ!



世界各国のサッカー野郎たちが、今ここに立つ。



シュートが決まった! この後、かっこいいデモ画面が見られる。

★

サン電子から発売されるモデムベースボールは、7月以降にモデムと同時に発売される。スーパーリーグとはまた違ったコミカル路線の野球ゲームになるらしい。

(文/鳥谷博明)

MONTHLY Beep MAGAZINE FOR GAME KIDS

No.56 1989 6

CONTENTS

表紙イラスト…溝口イタル 表紙デザイン…亀海昌次

Beep UP NEWS

最近おもしろそうなゲームがまったくといっていいほどない。そろそろゲームの時代の終りが近づいているのではないだろうか。（岐阜県各務原市・大矢秀臣）

テトリスがゲームボーイでできる

先月21日に発売され、なかなか評判のいいゲームボーイだが、6月14日にいよいよゲームボーイ用カートリッジ「テトリス」が発売される。

そもそもこのゲームは、ソビエトの技術者アレクセイ・パージトノフが考案したパズルゲームだ。

「テトリス」は、4を意味するテトラに由来し、4個の正方形の組合わせで7種類のブロックを作り、これがゲームの駒になるというもの（こんなことみんな知ってるか）。

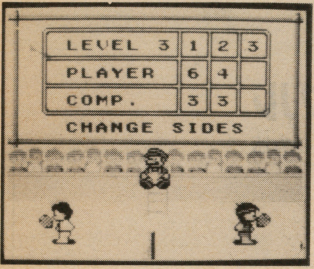
というわけで、ゲーセン、パソコン、ファミコン・バージョンなどで目下大人気のこのゲーム、ゲームボーイのものは、これに2P用対戦型が加わった。

つまり、ゲームスタートと同時にプレイヤーがラインを消していくと、消した分だけ相手のブロックが増えていくという、画期的なシステムなのだ。

勝敗は、30ラインをどちらが先に消すかで決まる。相手を攻撃できるというのは、なかなかおもしろそうだ。

また、「テトリス」のほかに、5月29日発売予定の対戦型「テニス」と発売日未定の「ゴルフ」など充実のソフトのラインナップ。ますます広がるゲームボーイの世界に期待したい。

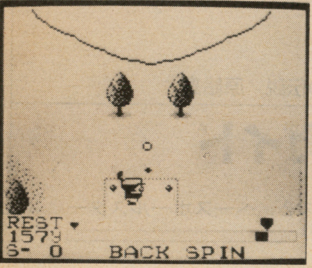
◀大学生、サラリーマンの必須アイテム・ゲームボーイ&テトリス。



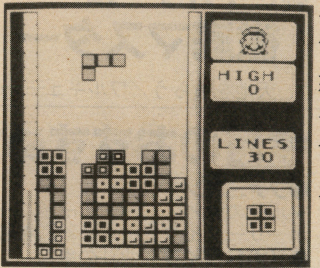
▲これは「テニス」。発売が待ちどおしい。



▲タイトル画面。感じ出てるなァ。



◀「ゴルフ」もよさそう。



ヨーロッパ版ただ今ヒット中！

最近NESの話題ばかりのアメリカだが、いったいヨーロッパのソフト事情はどうなっているんだろう、と僕は思うわけだ。

そこで最近手にした「The Games machine」最新号をもとにレポートしてみよう。

まず、ユーゴスラビア。

「ルクソール」（ソフトウェア・ホライゾンズ）／3つの惑星がエイリアンの大群に襲われた。プレイヤーはレーザー砲などの武器を駆使し、エイリアンを撃退しなければならない。アクションゲーム。

「ベテラン」（ソフトウェア・ホライゾンズ）／タイトーの「オペレーション・ウルフ」もどき。

次にスイス。

「ソラリア」（リネル）／マヤ文明をモチーフにしたアクションゲーム。

「ザ・チャンプ」（リネル）／ボクシング・シミュレーションゲーム。WBC世界チャンピオンに挑戦だ。

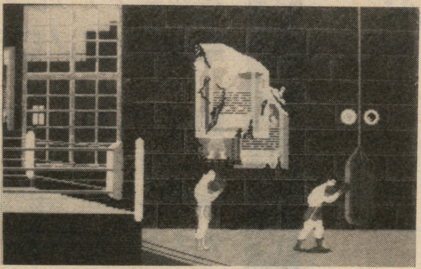
最後にスペイン。

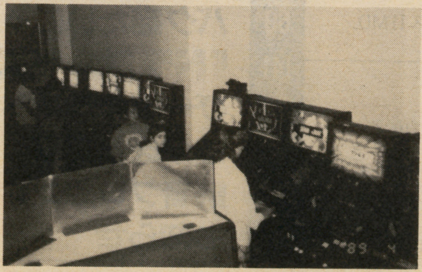
「マッド・ミックス・ゲーム」（US Gold／Toposoft）／20面のメイズゲーム。

というわけで、大急ぎで日頃話題にならない国でヒットしているゲームをかんたんに紹介したわけだ（このコーナーじゃツライ）が、まあ結論は、ゲームは世界の共通の楽しみ、ということでした。



▲「ベテラン」はグラフィックが少々雑。


▲「ザ・チャンプ」のシブイ画面。


◀これはオーストラリア・シドニーのゲームセンター。

メガドラのモデムとホームバンキング

出る出るといってなかなか出ないメガドライブのモデム（通信方式は非同期、全2重、1200bps）だが、いよいよ8月に発売されるらしい。

その第1弾ソフトとして「対戦野球ゲーム」（サン電子）が発売予定だが、これに先がけてセガではモデムを使ったイベントを準備している。

詳細はまだ不明だが、夏休み期間を利用したものになりそう。

また、このモデムを利用してメガドライブによるホームバンキングも開始される。

これは、専用キーボードを使い、住友、協和銀行が実施するホームバンキングのモニタリングのホーム端末にするというもの。

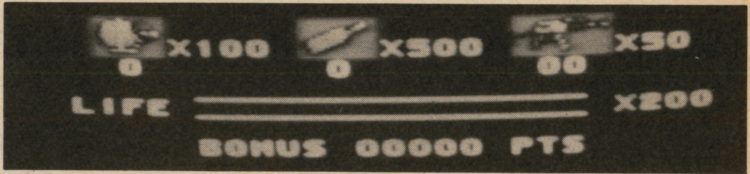
残高照会、資金移動も家庭にいながらにしてできるというわけだが、さてどうなる。

カリフォルニア通信

第3回

最新アメリカゲームレポート

長谷川 匡



NESの人気者マリオがTVに

日本でも話題になっていると思うけど、こちらじゃNESが大人気だ。

この間発売された『ニューズウィーク』によれば、秋からTVショーにも登場するとのこと。NES人気がTVまで波及するのも時間の問題だろう。

★

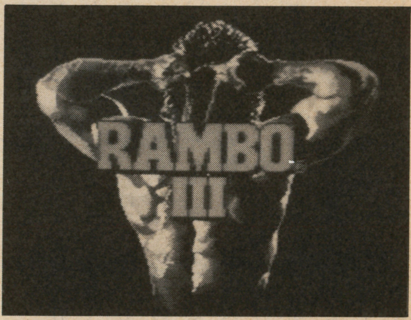
さて、連載の第1回目で何か取材してほしいことがあったらと書いたら、マスターシステムの「ランボーIII」を紹介してほしい、との手紙をもらった。というわけで、今回は「ランボーIII」を紹介しよう。

そもそも「ランボーIII」とは

日本では同タイトルのメガドライブ用ソフトが出るらしいのだが、それとこれは別物である。

このゲーム、こちらでは「ランボーII」に続くシリーズ2作目ということになるが、光線銃使用のシューティング・ゲームなんだ。「ランボーII」が「阿修羅」のリメイクだったと他誌で紹介されたこともあったが、実際はその逆で、版権の都合で「ランボーII」というタイトルが使えず、「阿修羅」として発売されたのだった。

ストーリーは、ランボーが昔の上司を救出にアフガニスタンに潜入するというもの。



タイトル画面。

電源を入れると、いきなりランボーの姿が現れる。さらに、3本のナイフがシャキーンてな感じで飛び出してくる。なかなかリキの入った画面じゃないか。

では、さっそく光線銃を持って出発しよう!

ステージ1／ソビエト軍兵舎

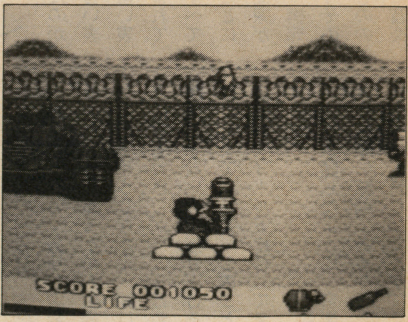
ゲームをスタートすると、画面が横スクロールしてきて、どんどん敵が出現する。

ランボーの武器は、盗み出したソビエト製のマシンガン1丁と手投げ弾1個だけ。少々つらいが、やるしかない!

マシンガンは、ダダダというコッキング音も出て迫力十分だ。

敵は兵士だけだが、なかなかタフな連中だ。

だが、出現パターンが同じなので、いったんそれを覚えてしまえば楽勝だ。



第1面。自分めがけてミサイルが飛んでくる。

ステージ2／農村

2面は、兵士のほかに農民が画面をうろついている。間違って撃つと、ライフポイントがダウンしてしまうから要注意だ。

この後、山岳地帯→捕虜奪回→収容所からの脱出→洞窟、そして最終面へと続く。

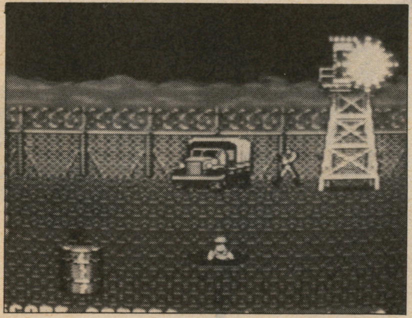
最終面は3Dスクロールで、次々と現れる戦車、ヘリコプターを破壊して、最後の敵超大型ヘリとの一騎打ちだ。

ヘリと人間との一騎打ちというのもちょっと乱暴な気もするが、ランボーだから、まあいいか。

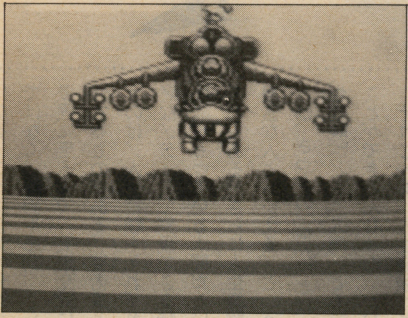
と、今回は読者の要望にお応えして「ランボーIII」の紹介をしてみた。



第2面。村人がいるからミサイルは使えない!!



第5面。も～メチャクチャ!!



ラストのボス。カタいのなんのって。



ゲームオーバーの図。こりゃ笑える。

●次回は「BEEP! メガドライブ」で会いましょう。

コンビニエンス・ミュージック講座

Convenience Music

高西 圭

最終回



「何か」とは何か?

今日は、音楽と人間の関係について考えるために、はじめ君とゲーセンに来てみた。なぜゲーセンなのかというのは後で話すとして、とりあえず次の話を読んでほしい。

音楽とは人間が作り、人間が聴くものであって、それによって感動が伝達する。その感動というのは、なにも涙を流すことだけではなくって、「恐い」とか「おもしろい」とか「かっこいい」などのような形容詞的なものだといえよう。なぜ、空気の振動の寄せ集めで人間は感動するのか、やはり感動する曲には他の曲にはない何かが『ある』んだろう。その「何か」を探るために理論を作ってみたり、音楽を分解してみたりと、試行錯誤しているわけだが、「何か」が一体なんなのか完全に解明されることはないだろう。だが、いい曲を作る人の頭の中にはそれぞれ違った「何か」がある。それは本人にしかわからないけど、本人にもわからないという言い方もできる。

人生経験の結晶

なぜこんな名曲が作れたのか、作曲者がうまく言葉では言い表すことはできない。もし言い表すとすれば、作曲家の生まれてから今までにあったことすべてを話さなくてはいけないことになる。たとえば30歳の作曲家が10分で名曲を創った場合、構想30年、制作時間10分というその作曲家の30年の人生そのものの結晶の一つが10分間の間に音楽として表現された、ということになる。これは音楽の分野だけではなく、絵画や彫刻、さらに漫画に至るまで、芸術全般に共通するものである。芸術家というのは、人生経験をそれぞれ得意なメディアで表現できる特殊技能をもっている人間だということである。さらに人生経験が豊富な人ともいえる。ということは、さっきの「何か」とは「人生経験」とも「人間」とも言うことができるんじゃないかな。

それじゃあ「人生経験」とはなんだろう?

テレビゲームも人生経験?

今日あったことを思いだしてほしい。朝起きて、ご飯食べて、学校へ行って……これは人生経験といえるだろうか。どうも違うようだ。そういった生活の中に「人生経験」が潜んでいるはずなのに、何が経験なのかわからない……何も感じない……。

そこだ!「何も感じない」が答えだ!「感じること」そのものが「人生経験」であって、それは「形容詞的」であり、「恐い」「おもしろい」であり、「感動」なのだ。感じることが人生経験なんだ。そうしながら人間は大人になるわけだが、ここは哲学講座じゃないので掘り下げるのはここまでにして、このことを音楽のフィールドに移して考えてみよう。

さっき話したように、音楽は人生経験の結晶であるからして、音楽を聴き感じたことが「自分」の人生経験になる。テレビゲームをやって何かを感じたならば、それも人生経験なのである。そういった意味で身近なゲーセンにて、音楽と人間について考えているわけだ。

テトリスにバロック音楽

はじめ君の好きなゲームミュージックってなんだったっけ?

「ドラスピとロストワールド、あと、今はテトリス」

え? テトリス? それはまたどうして?

「うまくいえないけど、なんとなくゲームを盛り上げてる気がするから」

なるほど、ゲーム中でも無意識に聴いているわけだ。テトリスのBGMは、通常のプレイ中ののんびりした曲と、同じ曲だけどゲームのスピードが上がるにつれてテンポが上がる曲、それからブロックがいっぱいになりそうになったときに流れる、不安定で救急車付きの曲、とあるよね。これがゲームをプレイしている人を焦らせ、不安にさせ、パニックに陥らせているわけだ。人間は無意識のうちに音楽から影響を受けているんだ。じゃあはじめ君、これを聴きながらテトリスをやってみよう。

「ええ?『ヴィヴァルディ』なんだこれ?」

はじめ君は、ヴィヴァルディという作曲家のバロック音楽をウォークマンで聴きながらテトリスを始めた。はたしてどういう結果が出たのか。

SOUND MARKET

今月のAVレビュー

島津泰彦

もつべきものは友達である。TMネットワーク、レベッカ、久保田利伸というかなりチケット取りが困難なアーティストのコンサートに行くことができるのだ。友達がぼくのためにチケットを取っておいてくれたおかげである。

ところで、コンサートの魅力(みりょく)ってなんだろう?

ぼくのもっとも印象に残っているコンサートは、数年前の小沢征爾(しき)指揮ボストン響だ。その場で生まれる音が美しすぎて、そのまま消えていってしまうのがもったいないとまで感じた。

今、コンサートブームだ。とくにロック系のバンドが人気を集めている。そうしたバンドのコンサートで求められるのは「音」ではない。みんなたくさんの人と一つの音楽を共有し、共感したいのだろうと思う。求められているのは「音」ではなく「場」だ。

それはもちろん正しい。ロックは音だけで成り立っているものではないからだ。ただし、コンサートに「場」を求めるのなら、その場限りのたんなるノリで終わらせてほしくない。コンサート会場ではこぶしを振り上げても、学校へ戻(もど)ると優等生になってしまう人が多いような気がするのだ。

ロックコンサートは、逃避(とうひ)のための道具じゃない。そして、もちろん、ギターとシャウトだけでロックが作れるわけでもない。何年かしてブームが去ってから、どれだけのバンドが残っているだろう。そしてどれだけの人が、ぼくはあのバンドが好きだった、と自信をもっていえるだろうか。



音楽がSFアドベンチャーを歌っている

MUSIC FROM ジーザス

キングレコード
CD:税込2,843円
CT:税込2,369円
発売中

タイトルのとおり、ジーザスの音楽が存分(ぞんぶん)に楽しめるアルバムだ。A面がオーケストラアレンジバージョン、B面がファミコン版のオリジナルサウンドだ。

一言(ひとこと)で表現すれば、きわめてすぎやま氏らしい音に仕上がっている。僕は、たまたまこのアルバムのレコーディングを少し見せてもらえたのだけれど、オーケストラに対する指示のしかたなど、とても優しい人である。その人柄(ひとがら)が演奏にもそのまま表れている。

すぎやま氏はいつも、音楽を「歌わせる」ということを考えながら演奏に臨(のぞ)んでいるようである。楽譜の上ではたんなる記号にすぎない音楽を、演奏するときにどのように「歌わせる」のか、じっくり味わってみてほしい。

僕は、とくにB面に注目したい。PSGの音の向こうにオーケストラ版と同じ音楽が聴こえてくるのだ。



エキサイティングなロック&ブラスだ!

MUSIC FROM スタートレーダー

キングレコード
CD:税込2,843円
CT:税込2,369円
発売中

スーパーアレンジバージョンは、1曲目の「出撃」から力強いサウンドで押しまくる。使われているギターは3本かな?

ドラムはいかにも生っぽく、ディストーションギター中心にブラスのショットが決まっている。シーケンサーらしきシンセのフレーズなんかもあるけれど、全体的にはハードロック調だ。うーん、いいな。編曲は、と見ると元スペクトラムの奥慶一氏であった。

個人的にはこういう曲は、もっとライブっぽいミックスのほうが、のめり込んで聴くことができる気がする。少しぐらい音が汚(きたな)くなっても大ホールのリバーブをきつくかけて、低音をブーストし、フェードアウトはしないみたいな感じで。あ、自分でやればいいのか、とCDプレーヤーをデジタルリバーブにつなぐ私であった。



変拍子ラビリンスにはまったらもう戻れない

ストライダー飛竜/アルフ・ライラ・ワ・ライラ

ポニーキャニオンCD:税込2,627円
CT:税込2,359円
5/12発売中

先月のインタビューにも登場した女の子4人のゲームミュージックバンド、アルフ・ライラ・ワ・ライラの2枚目のアルバムだ。

インタビューでもいっていたとおり、アレンジバージョン「Snow In Savanna」の聴きどころは、アフリカの民族楽器を使ったリズムセクション。ふつうならシーケンサーとサンプリングを使うところだろうけれど、ここでは生楽器を人間が叩(たた)いているそうだ。

拍子やテンポがどんどん変わっていくので、すこしせわしない感じもするけれど、細かい仕掛(しか)けがしてあるのがおもしろい。

もう1つの「ペテルブルグの月」は、クラシック調。ピアノの左手がちょっとぎこちないのが残念だけれど、オーケストラの盛り上がり方はさすが。

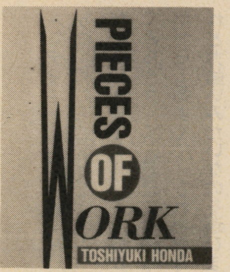
音楽ソフトってなに? Vol.5

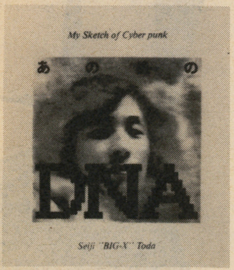
4月号で紹介したX68000とMT-32用のソングファイル、もう聴いた人はいるだろうか?

特定のシーケンサーと音源を対象にした演奏データをフロッピーディスクで供給するという新しい音楽メディアの誕生は、音楽史に残るできごとだといえるかもしれない。

さて、今回そのソングファイルの第2弾が登場した。それも本田俊之氏と戸田誠司氏による演奏データ集なのだから、もう本格的である。

本田俊之氏は、名前を知らなくても曲は聴いたことのある人が多いんじゃないかな。テレビ朝日系のニュースステーションのテーマ曲、あれが本田俊之ラジオクラブの曲なんだ。そのほか横浜博覧会のテーマソング「ヨコハマドラゴンサンバ」とか「マルサの女」とか、個性的でノリのいいサウンドを楽しませてくれる人だ。





このソングファイル「ピーセズ・オブ・ワーク(SF003)」では、ウィンドコントローラーでサックスサウンドを再現している。

プレイ自体はすばらしいだけに、正直いってMT-32の音源としての限界を感じてしまう。けれども、やっぱり自分でミックスを変えたりできるのはすごく楽しい。これはレコードでは味わえない。

全体にちょっと不思議なリズム感が気持ちいい。できるだけ性能のいいアンプにつないで聴いてみたいね。

BIG-Xこと戸田誠司氏は、フェアチャイルドでポップなサウンドを聴かせてくれている。ミュージシャンでありながら、アセンブラでプログラムを作ってしまうというX68000のマニアでもある。

そんな人だから。「あの娘のDNA(SF-004)」は曲作りも曲名もすこしマニアックだ。パンやボリュームなどコントロールの部分と演奏部分を別トラックに入れたりしている。環境音楽ふうの「地球とSYNC」がいい感じだ。Funny VoxとかOne Note Jamとか陽気な音色のフィルインもおもしろい。

ソングファイルはそれぞれ5800円。これを高いとみるか安いとみるかは意見の分かれるところだと思うけれど、どちらにしてもX68000用のデータしかないのは残念。68Kユーザーがすこしうらやましくなってしまうのであった。

ゲームミュージック・キッズの近未来

ラディッシュ・インタビュー



2月25日発売の「少年記」でデビュー。吉村龍太（右）／昭和48年生まれ。作曲、シンセサイザー担当。遠藤友貴（左）／昭和48年生まれ。ドラム、ヴォーカル担当。

──ラディッシュの2人はちょうどBEEPの読者と同じ年代ですけれど、やっぱりゲームは好きですか？

吉村　ファミコンはよくやりましたね。飽きっぽいせいか長続きしないんですけど。

遠藤　僕もファミコンはよくやってましたけど、ドラクエとかそういうのは苦手で、ファミスタとかのスポーツゲームが好きですね。最近は野球ゲームなんかも音声がすごいですね。打った音とか。

──コンピュータミュジックを始めたのはどうしてですか？

吉村　おとうさんが芸大でトランペットをやってて、おじいちゃんがパソコンが好きだったんです。その2人の影響でシンセサイザーやコンピュータミュージックをやろうと思ったんです。同年代では誰もやってなかったから、自分がやろうと思って。

遠藤　僕は、兄貴がバンドをやってたので、いつの間にか音楽をやってた。ドラムを始めたのは、小学校の2年生ぐらいのときに、兄貴が練習用のドラムセットを家にもってきたんですね。それを叩いて、あ、これって楽しいなあと思って。

──シンセドラムをどう思いますか？

遠藤　いろんな音を自分で作れるのが楽しいですね。でも、ドラムの1番いいところはやっぱり自分でリズムを刻めるというところです。

──コンピュータは何を使ってますか？

吉村　はじめはヤマハのQX1でやってたんですけれど、2年ぐらい前から坂本龍一さんとかTMネットワークとか、みんな98のカモンミュージックを使いはじめたんで、一時期それを使ってました。それからそのあと出たC1っていうのでやりたいと思ってます。

──ライブなんかでTMみたいにディスプレイにデータを出しておくのなんかはどうですか？

吉村　うーん、音はたくさん鳴っているのに、あれだけだと視覚的に全然足りないから。どうしたらいいかと思っているんですけれど。

──作曲はピアノとかで？

吉村　いえ、コンピュータを使っています。最初に詩を読んだイメージで2小節ぐらいRX（リズムマシン）に打ち込んで、それを繰り返し鳴らしておくんです。それでQXをずっと録音状態にして、RXのリズムを聴きながら思いついたのをどんどん打ち込んでいくんです。それから、それを最初からずっと聴きなおして、いいところを選んで編集してガイドの曲を作る。それにオケを入れていって最終的に曲ができるという。

──1曲目の「ELEGANCE」みたいなピアノソロの曲もコンピュータで？

吉村　あれは生です。基本的なメロディーと進行だけ作って、あとはアドリブで弾いたんです。だから10回弾くと10個違う曲ができちゃう。で、最後にそのなかから1番よくて、きれいだけれど力強いみたいなのを選びました。バックにちょっと入っているストリングスは、あとからキーボードで重ねて。

──ピアノはどんな演奏が好きですか？

吉村　泣かせよう泣かせようみたいなのじゃなくて、抑えて弾くみたいなのがいいですね。そのほうが今っぽいし。こっちがわざと感情をこめないで弾くと、聴いている人が、自分の中でイメージを作ってくれるみたいなのがあると思うんです。

そのほかの曲は、自分でも思ってもいない曲ができましたね。いままでインストの曲ばっかりで歌入りの曲というのは初めてだったので……。今ふうのものから、「STEP BY STEP」みたいな60年代のロックっぽいもの、こども向けのサンタクロースの曲とか、いろいろな曲ができてよかったと思ってます。

──ふだんはどんな音楽を聴いてますか？

吉村　ノリだけで聴いちゃうんじゃなくて、じっくり聴けるのがいいですね。

遠藤　ぼくは龍太くんとまったく逆で、派手なロックが好きです（笑）。コンサートなんかで盛り上がってのれる曲が好きです。

──コンサートはよく行くんですか？

遠藤　はい。最近は、渡辺美里さんとかハウンドドッグとか矢沢の永ちゃんとかに行きました。

──音楽以外ではどんなことが好きですか？

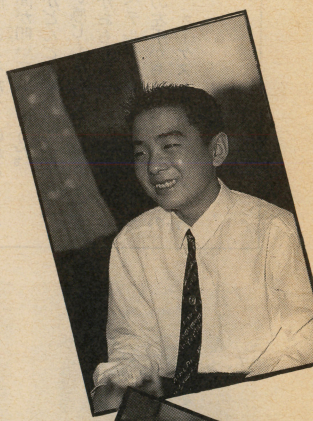
遠藤　ぼくは野球が1番。

吉村　ビデオの撮影とか編集とか。だから将来、ラディッシュでもビジュアルを取り入れたりとかしていきたいです。曲を作るときにも、詩から映像を思い浮かべて、その映画音楽を作るみたいな感じだから。

──今後はどんな活動を？

吉村　個人的には、将来はいろんな人に曲を提供したり、映画音楽とかも幅広くやりたいなと思ってます。クラシックを勉強して、坂本龍一さんみたいに「ラストエンペラー」みたいなのもできるし、シンセっぽい曲もできるようになれたらと。まあ、まずはライブの練習をして、ライブ用の曲を作ってみたいです。

遠藤　僕は、曲に合わせた仕掛けなんかもある派手なライブがやりたいですね。





SOUND MARKET

コンピュータとゲームミュージックの21世紀●島津泰彦

エッセイ 冒険の終りと ハードウェア・ワンダーランド

数年前の夏、小さな名画座で「スタンド・バイ・ミー」っていう映画を見た。4人の少年たちの小さな冒険の物語だ。

何十年も前のアメリカの片田舎の出来事。町のはずれに死体があるという話を聞いた主人公4人が、それを探しに出かけるという話。死体を見つけたからといってどうなるものでもない。せいぜい地方新聞に小さく名前が載るくらいだ。けれども彼らにとっては、自分たちだけで町の外に出かけ目的を果たすというのが、未知の世界への冒険そのものだったのだ。

最近テレビでオンエアされてるゲームボーイのCFは、この「スタンド・バイ・ミー」にちょっと似ている。大人がいない世界の、仲間たちだけの冒険。

ところで、彼らは、なぜゲームボーイなんていうものをもち歩いているのだろう、と僕は思った。彼らは冒険者のはずなのに、どうして家庭の延長のゲームマシンを引きずっていなければならないのだろう。彼らはファミコンに飽きたからこそ、家を出て冒険を始めたはずなのに。

でも違うんだね、「スタンド・バイ・ミー」の時代の冒険と現代の冒険は。

僕たちは、みんな世界に飽きてしまったんだ。人工衛星とテレビが地球のありとあらゆる素顔を教えてくれる。地球にはもう謎なんて残されていない。幽霊もサンタクロースもいない。線路に沿ってどこまで歩いていっても、冒険はもうそこにはないってことをみんな知ってる。

そのかわり、新しい未知の世界はICの中にある。冒険も恐怖も謎解きも、ファミコンやビデオゲームのディスプレイを通して見る電子の世界にあるんだ。

だから、ゲームボーイのCFの少年たちは、「トロン」みたいにICの中に入っていくかわりに、アウトドアで冒険を疑似体験するわけだ。手の中にはコンパクトなゲームマシンをもって。

そうすると、ゲームミュージックは冒険者を勇気づける突撃ラッパだ。よくできた音楽があれば冒険は楽しく、感動も大きい。

最近では、サンプリングやCD-ROMなどのおかげで、ゲームミュージックの可能性は大きく広がった。

ゲームマシンにPSG音源しかなくても、ゲームミュージックのレコードを買ってきて、それを聴きながらプレイするということもできる。

耳から入ってくる音楽っていうのは、そんなに意識しなくても自然と自分を包み込んでくれる。

コンピュータゲームの中での冒険は、自分の想像力の中の冒険でもある。想像力をうまく働かせることができれば、ディスプレイの奥の世界は、とても広く深いものになる。いいゲームと悪いゲームは想像力を働かせやすいかどうかで決まってくるんだろう。グラフィックスが優れていたり、音楽が気持ちにぴったりしていると、想像力を働かせるのは楽になる。すぐにそのゲームの世界に入っていける。

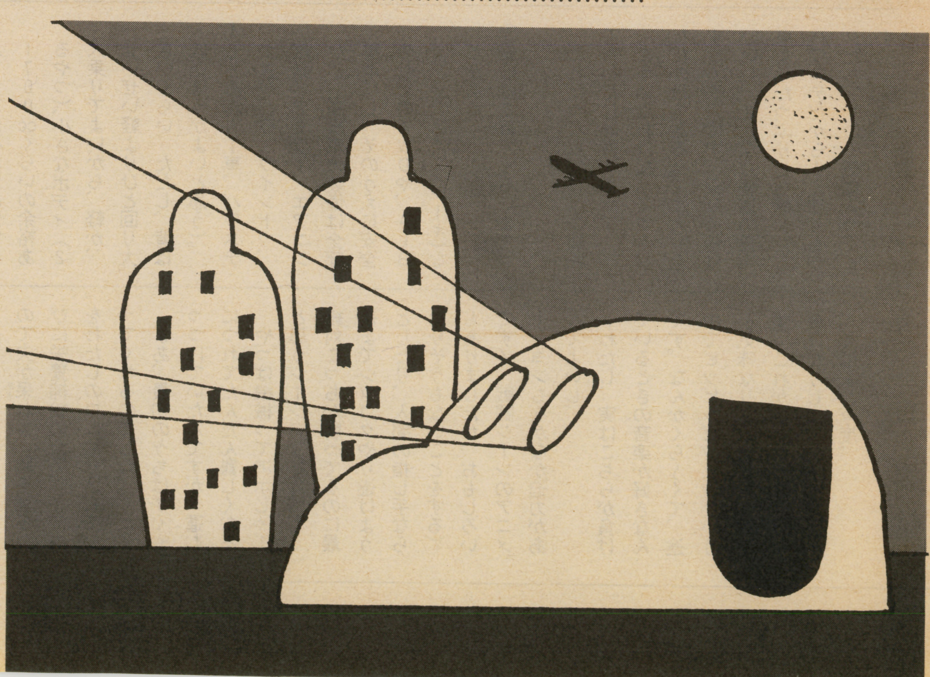
想像力によって冒険をするという意味では、小説や映画も同じだ。小説は文章だけからすべてを想像しなくちゃいけないし、映画は自分でストーリー展開を変えることはできない。だが、小説も映画も芸術と呼ばれるのに、どうしてゲームは芸術にならないのだろう？　問題はその冒険がどんな価値をもっているか、ということ。もちろん冒険をしている最中にその価値がわかっている必要なんかない。だが、その冒険を終えてから、その経験が将来の自分に何もプラスにならないとしたら、それは逃避でしかないのだ。もしゲームがたんなる逃避でなくなったとき、きっとそれは芸術になる。

ところで、音楽っていうのはもともと芸術なんだ。けれども、ゲームミュージックはなんだかゲームのおまけみたいに思われている傾向があると思うし、実際おまけにすぎない音楽が多い。もっとも映画音楽だって映画のおまけみたいなのが多いから、いきなりゲームミュージックが単独で聴けるようなものばっかりになるとは思わない。でも将来、ミュージカル映画のように、音楽の果たす役割が大きいミュージカルゲームみたいなのが出てきたら楽しいだろうなあ。具体的にどういうものかは想像もつかないけれど。

それともコンピュータゲームというのは、本質的に逃避のために存在しているのだろうか？

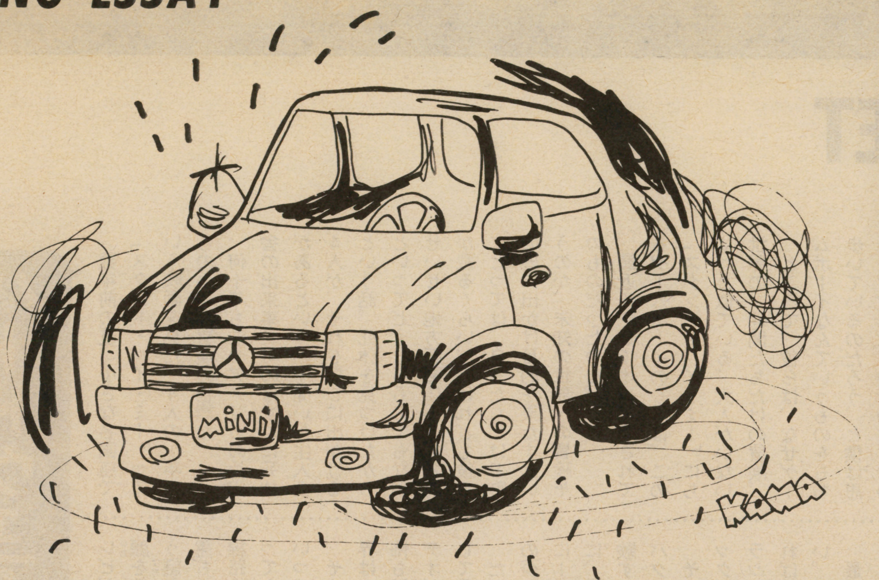
高性能なハードウェアにかこまれて、百億の昼と千億の夜を越えて見続ける夢。そしてゲームミュージックはその夢の子守り歌。冬眠のような冒険。アンチユートピアもののSFみたいだね。まあ、それならそれでもいいのだけれど……。でもそれでは、ちょっと寂しいような気がする。

21世紀はもうすぐそこだ。



大原まり子のマリオに片想い。

第3回



車に組み込まれる快感 気分はガンダムだ!

SF作家・大原まり子

車がきたァ!

で、毎日近所を流しているのでした。

軽で、若葉で、しかも運転しているのが女とくれば、駐車場のオヂサンたちは浮き足だってしまうのでした。とにかく3人がかりで誘導してくれます。ありがたいことだー。

車がやってきてひと月になろうというのに、走行距離40キロだからねぇ、いかにちまちま走ってるか、わかろうというものだ。

でもイイですね、車って。

だって自宅の庭から出発できるし、ウチの近所はだだっ広い駐車場つきのスーパーだの、家具屋だの、ファミリーレストランだの、果ては眼鏡屋さんまである。これさえあれば、およそ日常生活で間に合わないものはないのです。

そのうえ、雨も気にならないし、コートもいらない。早朝ドライブならジャージでいいんだもんねーッ。

車に乗り込むと、まるでガンダムみたいに組み込まれる感じがしてすごく気持ちがいい。明らかに自分の能力を超えた機械ですもん、なんか感動してしまう。二人三脚で今日も頑張りましょうネッ♡って、お願いしてしまうのであります。

ウチの車庫はメチャ狭いのですが、軽のボディならド下手でもすぐ入るし、路地裏だってスイスイ走れます。なんでみんな大きな車に乗りたがるのか、よくわかりません。たぶん日本では、〃大きな車=機能が充実=グレードが高い=エライ〃とゆー構図ができあがってるからでしょう。

ここでわたしから、ひとつメーカーさんへ提案。こんな車はどうでしょうか(提案したからって、造ってはくんないだろうけどサ)。

①それは運転技術はないけれど、なぜか小金のある人のための「小さな高級車」。あるいは、正しいお金持ちの奥様のセカンドカー。名付けて、〃威張れるミニカー〃。

②ボディはベンツかボルボなみに硬い。

③大きなエンジン(いっそルノーサンクバカラみたいに1700ccくらいの余裕あるやつ)、小さなボディ(2人乗りでよいから、軽か、せいぜい軽よりひと回り大きいくらい。ただし、背は低いほうがよいと思う)。

④もちろんAT車、パワステつき。パワーウインドウ、電動ドアミラー、エアコンなど、高級車の装備は全部標準にし、そのうえに安全のための4WDや、ALB(ロックしないブレーキ)などがある。

⑤値段は3百万くらいまで。

これだったら、ローン組んでもわたしは買うぞっ。

こういうわけなんですが、ただの軽である「ミニカ」もすごく快適です。乗り心地はいいし、2人なら普通の乗用車よりたっぷりした感じだし、パワステだからすえ切りもラクだし、すごく気に入ってます。

なんか今月は車の話になってしまいましたが、ホントは生まれて初めてのめり込んでしまったシミュレーションゲーム、『ネクタリス』の話をしようと思ってたんだよね。

これがまた、締め切り真っ最中だというのに、いきなりハマッてしまったわけです。しかもなかなか終わらないんですよね、シミュレーションって……。

あまりに長時間やっているので夫が呆(あき)れて、脇を通るたびに栄養補給のため、イチゴをわたしの口に放り込んでいってくれるのでした。

まあ、最初のうちはすぐやっつけていたんですが、進むにつれてだんだん難しくなる。

やっぱ機械ってアホじゃー、と思うシーン(たとえば、もう絶対こっちが勝ってるのに最後までシツコクやり遂げようとしたり、人間の指し手ならやりそうもないことをする)もありましたが、おもしろいです! 戦闘シーンのアニメーションもなかなか迫力があってよいし。

わたし、実はこちらが負けているときの音楽が好きなんです。なんかくら〜くて、途中でピッピッピッピッという不気味なリズム音が入るのです。これが聴きたくてワザと負けたりして。デヘへ。

ではまた今度。



輝け!ゲームオリンピック

BEEPがこれからマシン別マガジンとして増殖していくという、輝かしい門出を記念して、読者のみなさんのご愛顧に感謝! というわけで、読者参加の〝ゲームなんでもベスト10〟企画「輝け!ゲームオリンピック」だ。はたして勝利の女神はどのゲームに微笑むか!

PHOTO/鬼頭栄次 モデル/池内利栄 加藤マキ 協力/Chacott TEL(03)476-1311 ヤマト徽章株式会社



輝け！ゲームオリンピック序章

読者500人が選んだ歴代コンピュータゲーム界創世以来、現在までのなんでもベスト！

全10部門！ゲームオリンピックの結果は？

ソウルオリンピックが無事閉幕したのが、去年の秋。あれから、陸上のフローレンス・ジョイナーは引退しちゃったし、シンクロの小谷実可子は、BEEP編集部に程近い日本武道館で卒業式を挙げ、晴れて大学卒業。たった半年間の短い間でもいろんなことがありました。

ゲーム界もまた、昨年秋のCD－ROM²、初の16ビットゲームマシンメガドライブの誕生、スーパーファミコンの発表などなど、めまぐるしく世界は動いてる——。

ここらで、ゲーム界のいろいろなジャンルを見渡して総括してみよう。てなわけで、BEEP読者投票によるゲーム界の総決算〝輝け！ゲームオリンピック〟を開催するぞ！

審査員は、BEEP読者のみなさん！

愛読者カードからピックアップしたBEEP読者500名の方々に直接アンケート用紙を郵送し、回答をしていただいた。対象となるゲームソフトその他は、コンピュータゲーム創世期以来、本年2月末までに発売されたもの。集計の締切は、3月31日とした。

アンケート用紙記入欄には、
①ファミコンゲームのベスト3
②PCエンジンゲームのベスト3
③メガドライブ、セガマークⅢ、マスターシステムのベスト3
④パソコンゲームのベスト3（MSX、X68000なども含め

こんなことも、ありました！

1983

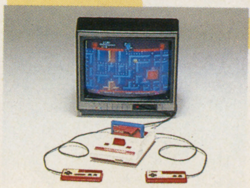
任天堂ファミリーコンピュータ発売
ポールポジション登場
MSX発売
レーザーディスクゲーム現れる

1984

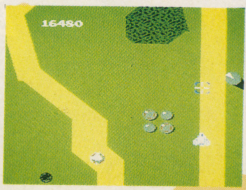
スーパーカセットビジョン発売
ハイドライド発売
ドラゴンスレイヤー発売
ゼビウスFC普及に助力

1985

BEEP創刊
現代大戦略発売
セガマークⅢ発売
アメリカでNESスタート
体感第1弾ハングオン登場
スーパーマリオブラザーズ発売
ザナドゥ発売
FCポートピアの犯人話題になる



任天堂「ファミリーコンピュータ」。今や世界の合い言葉、国内では1300万台を突破！



ナムコ「ゼビウス」。ビデオゲームの大ヒット作がファミコンでできるというので、本体ともども売れまくる。



任天堂「スーパーマリオブラザーズ」。発売以来1年以上もランク1位に君臨。この記録は破られていない。

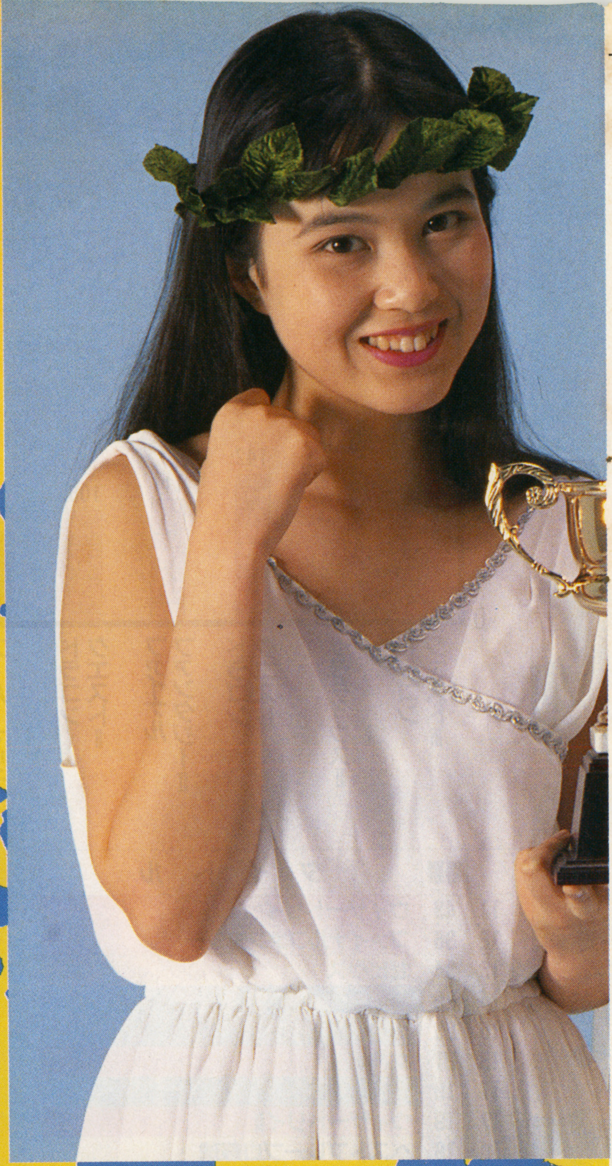


たパソコン全機種）
⑤ビデオゲームのベスト3
⑥ベストゲームサウンド
・ベストアルバム
・ベスト作曲者
・ベストアレンジャー
⑦ゲームセンターベスト3
⑧ソフトショップベスト3
⑨攻略本ベスト3
⑩周辺機器ベスト3

の10部門があり、それぞれの部門1位に3点、2位に2点、3位に1点とそれぞれ点数をつけて集計。ただし、ローカル性の高い⑦や⑧については、ナムコ系のキャロット、J&P系列のショップetc.というように系列で分けて集計を行った。

アンケート回収率は、編集部が予想していた以上に高く、（ほとんど100%近い！）回答していただいた読者の方々に、ひたすら感謝！みんな、ホントにありがとう。

次のページからは、いよいよ結果の発表。はたして、ゲームオリンピック勝利の女神は、誰に微笑(ほほえ)む？



特集1

GAME OLYMPIC



輝け！ゲームオリンピック

1986

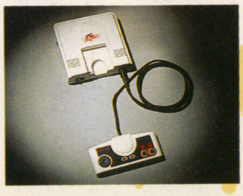
ウイザードリイ国内版発売
ディスクシステム発売
ファミコン専門誌乱立
裏ワザ・ハイテク・攻略本ブーム
レトロブームに乗って
アルカノイドブーム
ダライアス3画面きょう体でデビュー
グラディウス登場
アウトラン登場



ナムコ「プロ野球ファミリースタジアム」。選手個々の能力、特性を前面に出した野球ゲーム。後の野球ゲームブームの基礎となる。

1987

プロ野球ファミリースタジアム発売
FCディスクファックスゲーム
体感ゲームブーム
信長の野望全国版発売
名人ブーム下火
X68000発売
大戦略Ⅱ発売
イース発売
セガマスターシステム発売
PCエンジン発売



NEC「PCエンジン」。8ビットマシンでありながら、カスタムチップで、よりビデオゲームに近づいたゲームができるようになった。

1988

ドラクエサウンドトラック大ヒット
F1ゲームブーム
ドラゴンクエストⅢフィーバー
野球ゲームブーム
MSX2+発売
ゲームミュージックブーム
セガメガドライブ発売
スーパーファミコン発表会
CD-ROM²発売



セガ「メガドライブ」。初の16ビットゲームマシンとして期待されて登場。サードパーティーの加入により、ファミコンの牙城を崩せるか。

1989

テトリス大ヒット
FM TOWNS発売
ゲームボーイ発売

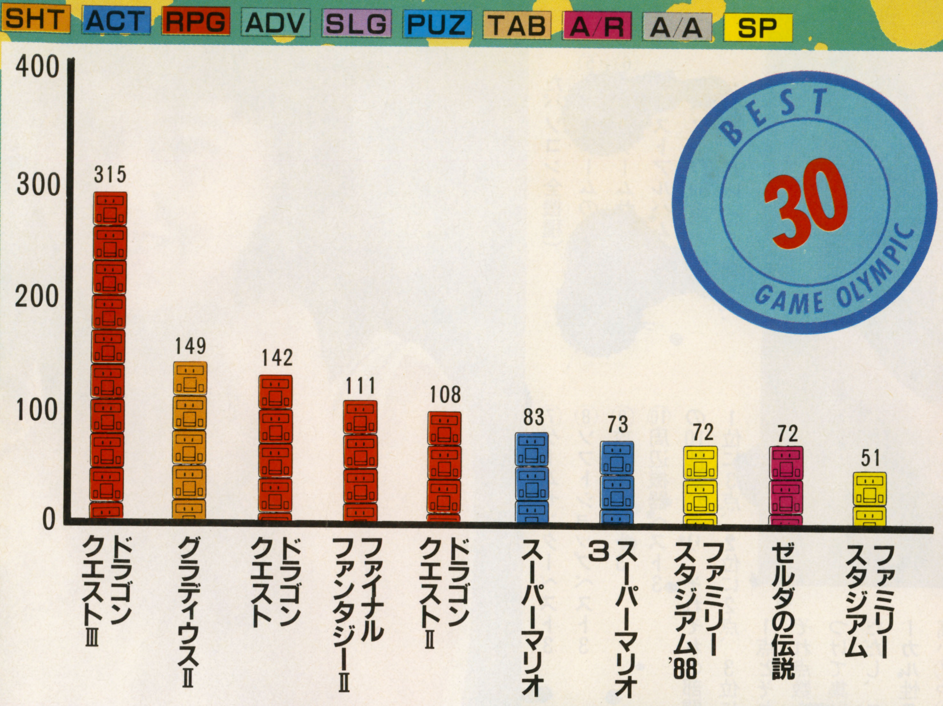


任天堂「ゲームボーイ」。ゲームウォッチの後継機ともいえる、ハンディーゲームマシン。サードパーティーは早くも20数社。

読者500人が選んだ歴代 輝け！ファミコンゲームベスト30

時勢を反映して圧倒的パワーの「シリーズもの」&「RPG」!!

ファミコン



	得票	タイトル
11	43	ウィザードリイ
12	36	ファイナルファンタジー
13	34	ゼビウス
14	29	悪魔城ドラキュラ
15	26	ロックマン2
16	21	女神転生
17	19	メトロイド
17	19	ウィザードリイⅡ
19	18	ベストプレープロ野球
19	18	テトリス
21	17	ロックマン
22	16	ファミリースタジアム'87
22	16	魂斗羅
24	15	忍者龍剣伝
25	14	ドルアーガの塔
26	13	ミネルバトンサーガ
26	13	ザナック
28	11	ファミコン探偵倶楽部
29	10	三国志 中原の覇者
30	9	リンクの冒険

ドラクエシリーズ、さすがの上位ランク入り!!

ご覧いただければわかるとおり、ドラクエ、RPGの圧勝となった。やはり現在の主流を考えればRPG優位は当たり前かも。しかもRPGって終るまでに時間がかかるぶん、ジワジワと印象に残ってしまうんだろうね。集計前に、新しめのソフトが上位に来ることは予想できたけど、そのなかにあって「スーパーマリオ」、「ゼルダ」、「ファミスタ」がベスト10入りしたことは、これらが本当の名作であることを意味しているんじゃないだろうか。読者のなかにはスポーツゲームのみを書きこんでいた人もいるし、トレンドとして見のがせない部分があるかもね。

また、ドラクエファンの中にも派閥みたいなものがあり、「II、III はスケールこそ大きいが、シナリオの練りすぎでバラバラ。ドラゴンクエストといえるのはIのみ。東京都 小林和弘」とか「ドラクエのなかで、いちばんドラマチックな展開。初のパーティープレイ。福引も楽しい。栃木県 植木秀一」とIIを1位にあげるなど、さまざまな意見が目を引いた。

とりあえず、この順位に、みんなは異論はないと思うのだ。

受賞者 エニックスのコメント

数あるファミコンゲームソフトウェアの中から、「ドラゴンクエストIII」を歴代のナンバー1に選んでいただいて、こころより光栄なことと思っております。

それのみならず、ドラゴンクエストシリーズすべてがベスト5内に入ることなどは、あらためてRPG、そしてドラゴンクエストが、ユーザーの方々に本当の意味で愛されているのだと実感させられる思いです。

今後は、さらに愛されるゲーム作りを心がけてまいりますので、ますますの御声援をお願いします。「ドラゴンクエストIV」も期待して待っていてください。

ベスト1 ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

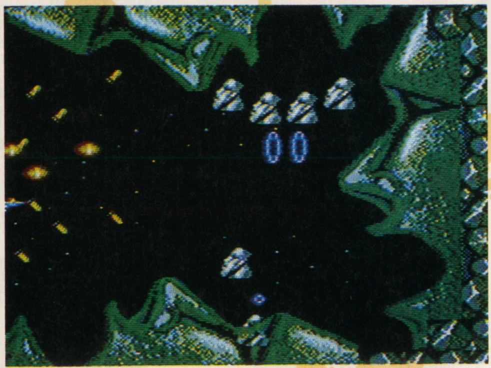
●ＲＰＧ●エニックス●５９００円
●１９８８年２月●カートリッジ



シリーズ３作目でありながら、冒険していくうちにシリーズ中もっとも前の時代の話であることに気づく。ＦＣＲＰＧの基本となった操作、魔法をそのまま継承し、２Ｍバイトの容量にはじないスケールをもったストーリーに、子供から大人まで驚喜した。店頭に行列ができたり、刑事事件が起こったことなどを考えれば、みんなの印象にもっとも残っているのは当然だろう。IVへの期待も高まっているぞ。

ベスト2 グラディウスII

●ＳＨＴ
●コナミ
●5900円
●1988年12月
●カートリッジ



シューティングゲーム。もちろんビデオゲームからの移植。不可能といわれた移植を可能にしたことへの評価が、この順位となったようだ。とにかくチラつきが少ないし、デカキャラの動きがスムーズだからね。

ベスト3 ドラゴンクエスト



●ＲＰＧ
●エニックス
●5500円
●1986年５月
●カートリッジ

当初、キャラクターデザインの鳥山明の人気で売れたなどと言われたことがあったが、今やっても楽しめるソフトだ。ＦＣのＲＰＧブームの先駆けとも言える。この頃は勇者１人で戦っていたんだよなあ。

ベスト4 ファイナルファンタジーII



●ＲＰＧ
●スクウェア
●6500円
●1988年12月
●カートリッジ

IIとはいっても前作とストーリー上の関連はない。レベルを排除し、熟練度を採用したことには賛否両論が飛びかった。しかしキャラクターの出会いと別れで泣かすシナリオは、ドラクエIII以上という評判もあったほど。

ベスト5 ドラゴンクエストII 悪霊の神々



●ＲＰＧ
●エニックス
●5500円
●1987年１月
●カートリッジ

勇者＋２人というパーティー形式を採用。パスワード入力で泣いた人も多かったのでは？　また、このソフトはドラクエIIIよりも入手が困難だったようだ。しかしIIのファンっていうのも多いんだよね。

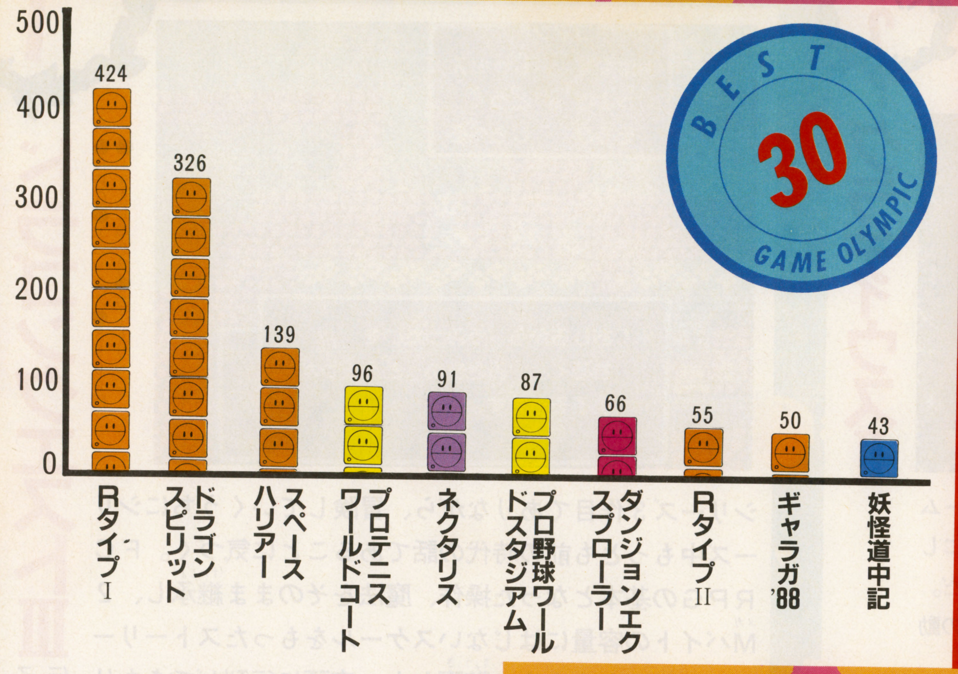


読者500人が選んだ歴代 輝け！PCエンジンゲームベスト30

ビデオゲーム移植のシューティングが上位を占め、ナムコ勢ガンバル！

PCエンジン

SHT ACT RPG ADV SLG PUZ TAB A/R A/A SP



	得標	タイトル
11	44	ソニソンII
12	34	パワーリーグ
13	29	ファンタジーゾーン
14	28	ファイティングストリート
14	28	ビジランテ
16	27	上海
16	27	ビックリマンワールド
18	24	ネクロマンサー
19	21	遊々人生
20	16	戦国麻雀
20	16	モトローダー
22	13	魔境伝説
23	12	定吉七番
24	9	はにい・いん・ざ・すかい
24	9	加トちゃんケンちゃん
26	7	ビクトリーラン
27	6	エイリアンクラッシュ
28	4	あっぱれゲートボール
28	4	改造町人シュビビンマン
28	4	魔神英雄伝ワタル

やっぱり1位は、Rタイプ。マルチタップ使用ゲームも上位に

PCエンジンゲームのベスト30は、ご覧のとおり。たぶん、誰もが納得する結果だと思う。PCエンジンが、87年の秋に発売されて以来1年半。ユーザーは、ビデオゲームの名作の移植にいちばん期待しているってのが読み取れる結果だね。

1位になった「RタイプI」は、発表当時、その移植度の高さで、PCエンジンの実力を見せつけた名作。千葉県の早川広君のように「RタイプなくしてPCエンジンは、語れない」といった反響も多かった。事実、「Rタイプ」やりたさにPCエンジンを買った人も多いはず。PCエンジン普及に貢献した重要なソフトといえる。

2位は、健闘するナムコ勢の筆頭「ドラゴンスピリット」。静岡県の赤堀敏考君の「ゲームセンターで、ハマったゲームを家でできる快感！ 音もいいし、縦画面モード、サウンドモードもいい」というのが、一般的支持の理由だった。

ベスト30の結果を見る限りPCエンジンの主流は、ビデオゲームの移植とマルチタップを使った複数プレイゲームってとこかな!?

受賞者のコメント

「Rタイプ」の1位、ありがとうございました。だぶん移植度とユーザーのニーズが、一致した結果だと思います。また、PCエンジンのオリジナルゲーム「ネクタリス」が5位に選ばれたのもうれしく思います。

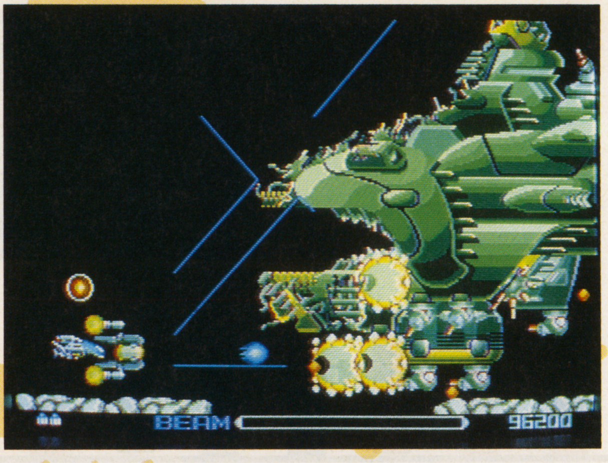
今年は、参入メーカーも増え、メーカーにとっては、いい意味での競争年。今後も、どんどんいいゲームを作ります！



ハドソン 高橋利幸氏

ベスト1
Rタイプ I

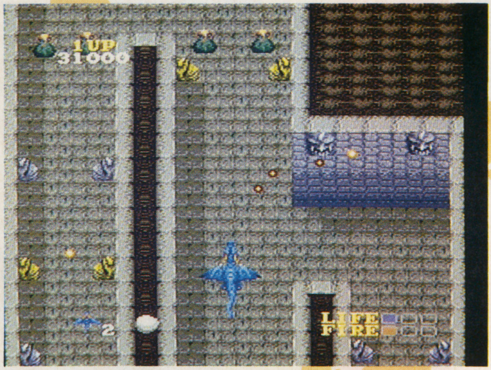
●シューティング●ハドソン●4900円
●88年7月●Huカード



たぶん、このベスト1に異議(いぎ)をとなえる人は、誰もいないんじゃないかと思う。オリジナルのビデオゲーム版がアイレムから発表されたのが、87年の夏。オプションのフォースと波動砲の斬新(ざんしん)さ、そしてなにより深層心理に訴えかける（？）ボスキャラのグロテスクなデザインコンセプトが新鮮だった。ハドソンの移植も文句ないできで、以後PCエンジンの看板になりハード普及の最大功績者(？)となる。ちなみに〝II〟も8位に入ってるよ。

ベスト2
ドラゴンスピリット

●シューティング
●ナムコ
●5500円
●88年12月
●Huカード



オリジナルのビデオゲーム版は、シンプルなだけにかなり難易度の高い作りだった。PCエンジン版は、画数こそ減ったものの家庭用として移植のバランスは、抜群。ビデオゲームを家庭でプレイしたいというユーザーの期待に見事に応えていた。

特集1

GAME  OLYMPIC

輝け！ゲームオリンピック

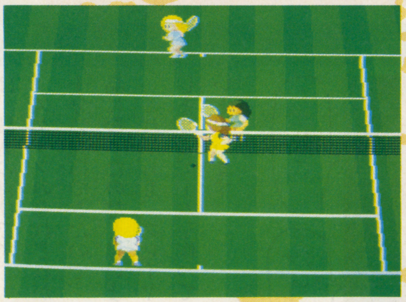
ベスト3
スペースハリアー



●シューティングテングン
●NECアベニュー
●6700円
●88年12月
●Huカード

PCエンジン初の4メガソフト。オリジナルのビデオゲーム版を全ステージ完全に再現。敵の出現パターンもオリジナルどおり。しかも、ちゃんと視点も動く。スペハリファンを狂喜させる1本。

ベスト4
プロテニス ワールドコート



●スポーツ
●ナムコ
●4900円
●88年8月
●Huカード

この手のゲームにつきものの1Pトーナメントモードの代わりにRPGじたてのクエストモードが、画期的。マルチタップを使えば、4Pでダブルスも可能。これ以後、なぜかマルチプレーヤーのゲームが増えた。

ベスト5
ネクタリス



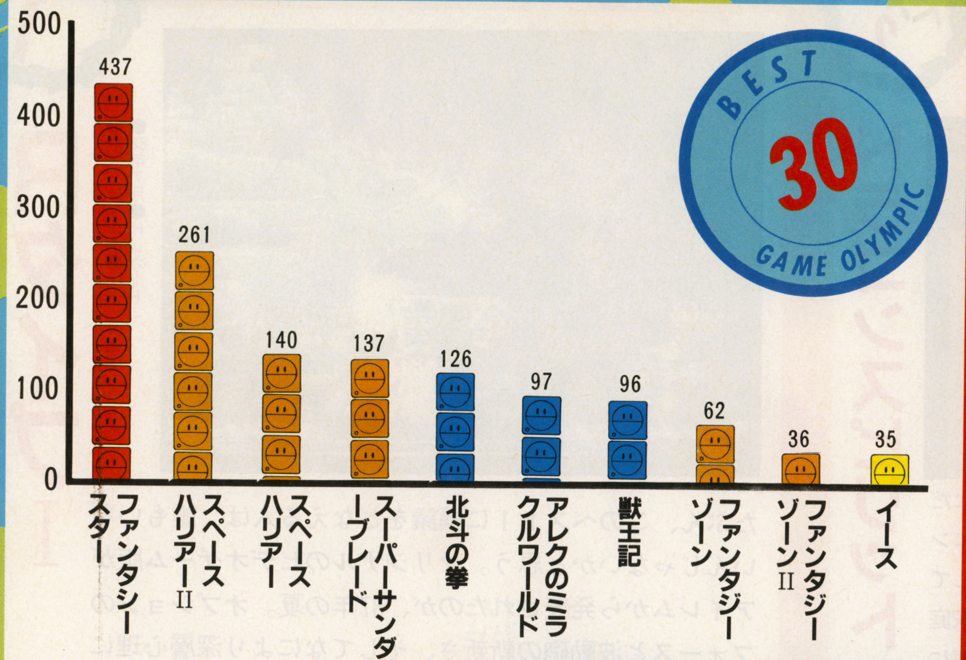
●シミュレーション
●ハドソン
●5800円
●89年2月
●Huカード

シンプルなシステムと抜群な操作性。分厚いマニュアルの代わりにマニュアルモードを搭載。とにかく、至れり尽くせりの親切設計。シミュレーションマニアから初心者まで気持ちよくハマれた。

読者500人が選んだ歴代 輝け!セガゲームベスト30
意外に伸び悩むメガドライブソフト!

SHT ACT RPG ADV SLG PUZ TAB A/R A/A SP

セガ

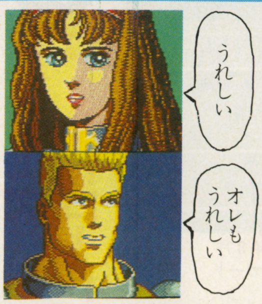


	得票	タイトル
11	27	アレクの天空魔城
12	23	アウトラン
13	19	アフターバーナー
14	16	アレスタ
15	15	Rタイプ
16	9	ロレッタの肖像
16	9	おそ松くん
18	8	ファイナルバブルボブル
18	8	阿修羅
20	7	ロッキー
20	7	孔雀王
20	7	モンスターワールド
20	7	赤い光弾ジリオン
24	6	覇邪の封印
25	5	ワンダーボーイ
25	5	ダブルドラゴン
27	4	ダブルターゲット
27	4	キャプテンシルバー
27	4	グレートバレーボール
30	3	ボンバーレイド

ファンタシースター、他をよせつけぬ強さ

集計した時点では、「ファンタシースターII」がまだ発売になっていなかった。ここまで1位のファンタシースターの票が伸びたのは、ファンタシースターIIへの期待を込めてという部分があるのではないだろうか。メガドラ関係ソフトは、新しいってこととキレイってことを考えれば、上位進出は当然。しかし、3位、5位、6位あたりに注目してほしい。これらはマークIII時代のものであっても、今やっても十分遊べる実力者たちだ。これらがランクインするあたり、マスターシステム期が、いかにソフトが充実していなかったかを物語っている。おまけにセガは自社製品の移植がヘタだとか酷評する読者も出てきていたりする。これからメガドライブでやっていくうえで、やはり自社がソフト面でもサードパーティーを引っぱって行かなければならない。

ジャンルで見れば、セガはやはりシューティングとアクションが強い。だけどそれに甘んじないで、RPGやADV、そしてSLGとどんどんユーザーのニーズに応えていってほしいと願う。ちょっとキツかったかな?



受賞者 セガのコメント

ありがとうございます。開発者にとって、作ったゲームがみんなに支持していただけることは、最高の喜びです。

スタッフのそれぞれが、力を十分に発揮できたので、よい作品になったのだと思います。

これからも、プレイヤーを楽しませるゲームを作っていきたいと思います。

ベスト1
ファンタシースター

●RPG●セガ●6000円●1987年12月●マークIII／マスターシステム



セガファン待望のオリジナルRPGとして、満を持して登場した。先行のFCドラクエシリーズとの差別化をはかるため、グラフィック（とくにダンジョン内）を強化したのは大正解だった。モンスターが動く、斬りかかってくる……これだけでも日本のRPGシーンに貢献したといえるのではないかな。これのおかげでBEEPのバク電話は鳴りっぱなしという時期もあり、思い出深いソフトといえよう。

ベスト2
スペースハリアーII

●SHT
●セガ
●5,800円
●1988年10月
●メガドライブ



メガドライブ発売と同時に登場した、メガドライブ用スペースハリアーII。とにかくメガドラの機能をワガママに使い切って、もっとも(?)ビデオゲームに近くなった。まだ買えない人もいるという話は聞く。

特集1

GAME



OLYMPIC

輝け!ゲームオリンピック

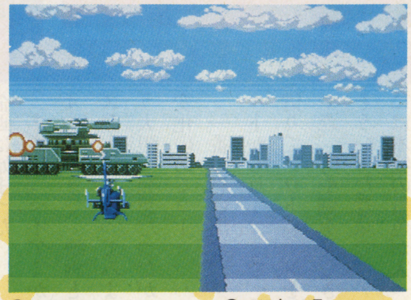
ベスト3
スペースハリアー



●SHT
●セガ
●5,500円
●1986年12月
●マークIII／マスターシステム

おっと3位にはマークIII（当時）用スペハリだ。読者のスペハリ好きにも困ったもんだ。そういえばこのソフトは裏コマンドがギッシリあって、9回コンティニューとかサウンドテストとか戦闘機モードとか、お世話になったね。

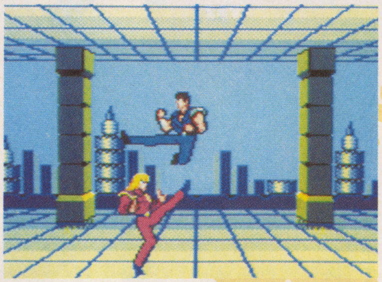
ベスト4
スーパーサンダーブレード



●SHT
●セガ
●5,800円
●1988年10月
●メガドライブ

これもメガドラ創世期のソフト。ゲーマーたちにとっては、さほど難しくなく、グラフィックもよいというのが人気の秘密か？ このソフトが初めて編集部にお目見えしたときの感動は、今でも忘れることができない……なわけない。

ベスト5
北斗の拳



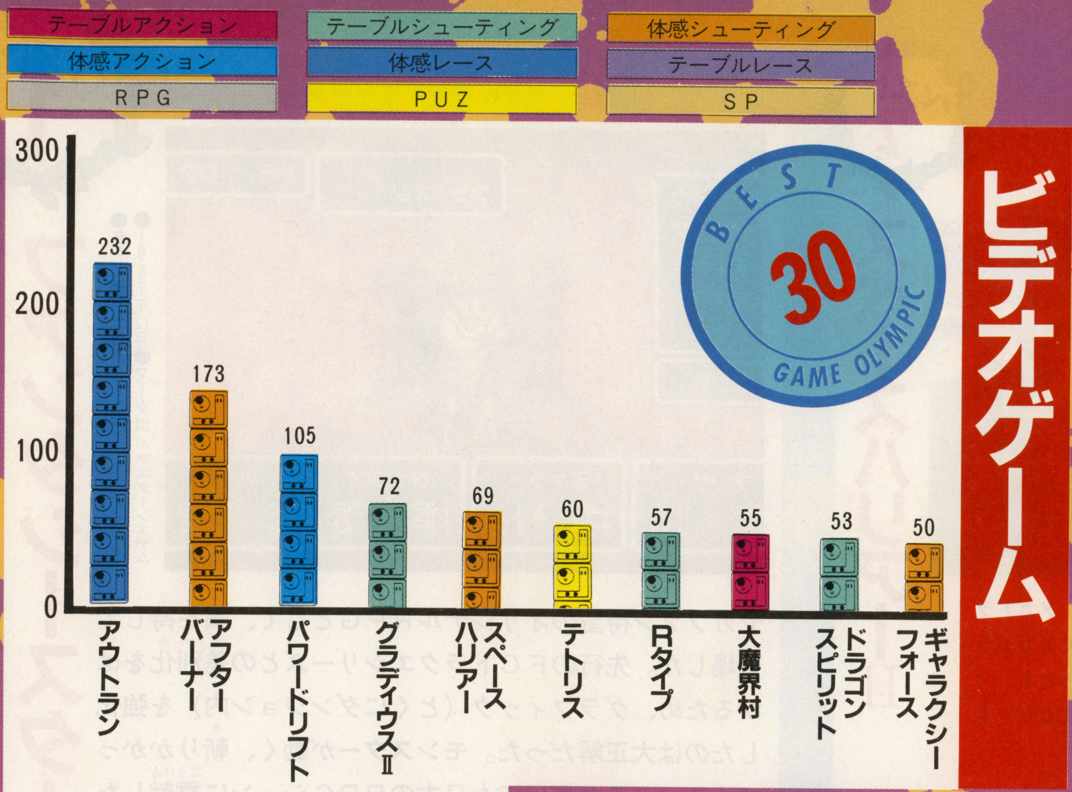
●ACT
●セガ
●5,000円
●1986年8月
●マークIII／マスターシステム

マークIII初期、ゴールドカートリッジ1メガというシリーズで登場！ 当時、原作も絶頂期だったが、キャラクターゲームでなくとも名作といえる作品だろう。今だに、思い出したように遊ぶ人が多いとか……。

読売500人が選んだ歴代 輝け！ビデオゲームベスト30

体感ゲームに人気集中!? 大健闘のテトリスに拍手!!

ビデオゲーム



	得票	タイトル
11	45	源平討魔伝
12	44	ダライアス
13	35	グラディウス
14	33	スプラッターハウス
15	31	ゼビウス
15	31	イメージファイト
17	30	ファンタジーゾーン
18	28	ファイナルラップ
19	27	ロストワールド
20	20	オーダイン
21	18	超絶倫人ベラボーマン
21	18	プロ野球ワールドスタジアム
23	17	TATUJIN
23	17	チェイスHQ
25	13	リターン オブ イシター
25	13	スーパーハングオン
25	13	沙羅曼蛇
28	11	メタルホーク
29	10	ニンジャウォリアーズ
29	10	最後の忍道

最近のゲームばかりってのはどういうことなんだ？

ゲーム業界じゃ一番長い歴史をもつビデオゲームなのに、歴代ベスト10が、ほとんど最近のゲームなのは、なにか悲しいなあ。セガの体感ゲームが上位を独占したのは、つねに新しいことをやるという、セガのメーカーイメージによるところも多いだろう。ジャンルでいって強いのは、やはり体感とシューティング。でも意外なのは、あれだけレトロブームに乗ってヒットした「アルカノイド」がランクインしていないことだ。ビデオゲームも移り変わりが激しくなったんだね。

読者の意見としては、「アウトラン」の爽快感、「アフターバーナー」の空を飛び回る夢、「パワードリフト」のスピード感、「グラディウスII」の多彩な攻撃パターン、「スペースハリアー」のBGMというのがあがっていた。すると、爽快で夢があってスピード感があって多彩な攻撃ができて、BGMのすぐれたゲームを作れば大ヒット間違いナシ！と思うけど、そうはいかないんだろうね。

ま、家庭用ゲームマシンの目標として、ガンガンつっぱしって行ってもらいたい。

受賞者 セガのコメント

映画のキャノンボールをゲームにしたらおもしろいだろうというところから、アウトランの企画は始まった。

まずは「マイアミからカリフォルニアまで、映画と同じコースを実際に走ってみよう」という大胆な発想だったが、景色に変化のあるヨーロッパに変更。

一番の思い出は、フランクフルトからローマまで、BMWを借りてアウトバーンを走り、城や森、町や湖を見てきたこと。そういった意味で、アウトランには本物の景色が入ってるんだヨー！

ベスト1 アウトラン

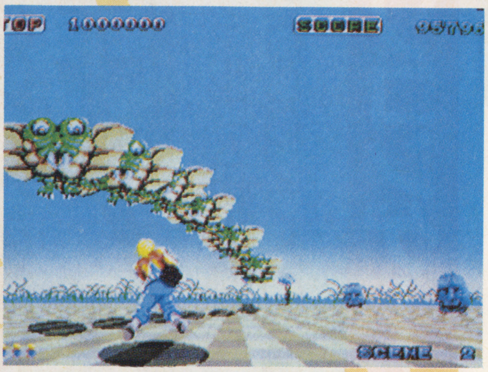
●体感レース●セガ●1986年9月



あまりにも爽やか。爽快に1位をかっさらった。いちおうレースゲームだけど、あのVGMのおかげでドライビングゲームとなっている。このゲームの場合、自分でプレイしなくとも、他人のやるのを見ている(聞いている)だけでも気持ちいい。アウトランがらみのCDやビデオがバカ売れしたのもうなずけるね。体感ゲームってやるときにはずかしいんだけど、みなさんはどうなんだろうか。不思議だ。

ベスト2 アフターバーナー

●体感SHT
●セガ
●1987年7月



映画「トップガン」が公開されていた時期に、合わせたかのように登場！　これでトム・クルーズ気分を味わった人も多いだろうな。あのコックピット型きょう体も、密室っぽくてよかった。シートベルトもね。

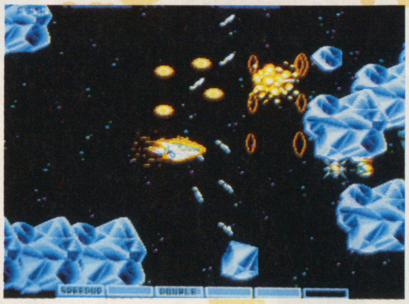
ベスト3 パワードリフト



●体感レース
●セガ
●1988年8月

Oh！まさにバギー感覚。このガクガク体感に比べれば、アウトランなんかメじゃないぜ。というくらいに、最近の体感ゲームのなかでは元気がいい。一度味わったら、ほかでは満足できないという感じのおもしろさが人気だろう。

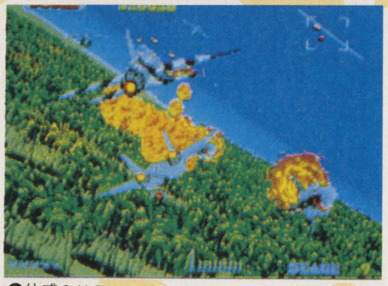
ベスト4 グラディウスII ゴーファーの野望



●テーブルSHT
●コナミ
●1988年2月

パワーアップの種類が最初に選べ、それによって難易度も変化する(?)のが、初心者からマニアまでウケた原因だろう。よく「2番か4番がいいぜ」などという話を耳にしたものだ。さすがにパワーアップシューティングの基本。

ベスト5 スペースハリアー



●体感SHT
●セガ
●1985年12月

体感ブームの火つけ役ともいえるだけあって、根強い人気にささえられている。VGMももちろん、やられたときの「ア～」の声、つまずいて転ぶ姿、よかったねえ。しかしハリアーの正面の顔をおがんでみたいなぁ～。

特集1

GAME OLYMPIC

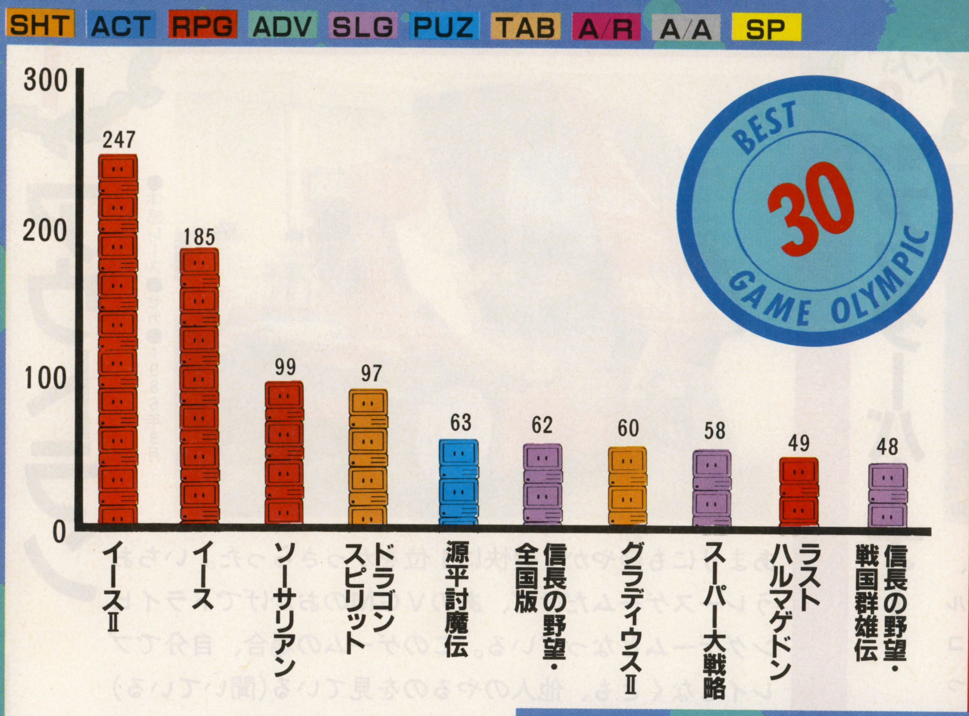


輝け！ゲームオリンピック

読者500人が選んだ歴代 輝け！パソコンゲームベスト30

日本ファルコム快進撃！ X68000ソフトの健闘！

パソコンゲーム



	得票	タイトル
11	39	三国志
12	34	グラディウス
12	34	テトリス
14	30	スペースハリアー
15	26	スナッチャー
15	26	サンダーフォースII
17	20	ハイドライド3
17	20	ピラミッドソーサリアン
17	20	ウィザードリィI
17	20	大戦略
21	18	ジーザス
22	16	F1スピリット
22	16	パロディウス
24	14	シルフィード
24	14	大戦略II
26	11	めぞん一刻
26	11	水滸伝
28	9	沙羅曼蛇
29	8	きまぐれ★オレンジロード
30	7	ぎゅわんぶらあ自己中心派

意外——!? でも、納得できる結果

パソコンゲームベスト30の結果をざっと見ると、やっぱり日本ファルコム強しといったところか。イースシリーズは、神奈川県の川田洋君のように「BGM、グラフィック、ストーリー、操作性、バランスの良さ、どれをとっても◎！」といった圧倒的な支持を受けた。3位の「ソーサリアン」も大健闘。「ピラミッドソーサリアン」など追加シナリオの票を総合すれば、イースシリーズに迫るか？という勢いだった。

4位と5位にX68000の「ドラゴンスピリット」と「源平討魔伝」が、入ったことは、正直いってちょっと驚く結果だ。両者とも完璧に近い移植度が買われての結果だね。投票した人が必ずしもX68000のユーザーとは限らなかったこともこの4～5位の特徴。集計期間がFM TOWNS発表直後のこととはいえ、X68000がパソコンゲーマー憧れのマシンということを物語っているといえそう。結果を見て、残念だったことは、歴史的名作ソフトがはいっていないこと。ゲームファンは、過去のソフトに冷淡なのかなあ？

受賞者のコメント

パソコン部門のベスト10に入賞でき、皆さんの支持を得られたことだけでも十分嬉しいことなのに、さらに上位3位を独占できたことはこの上ない喜びです。

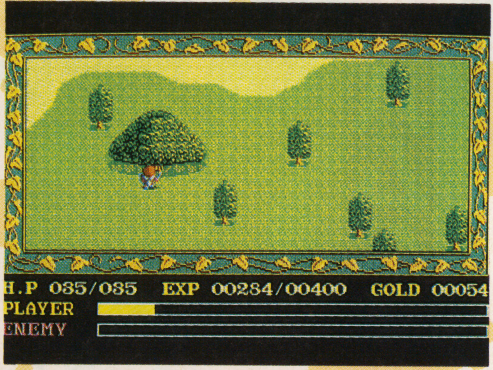
これからも皆さんの期待を裏切らないよう、常に新しい、素晴らしい作品を作り続けるようがんばります。これからもファルコムを応援してください。



日本ファルコム加藤正幸社長

ベスト2 イース

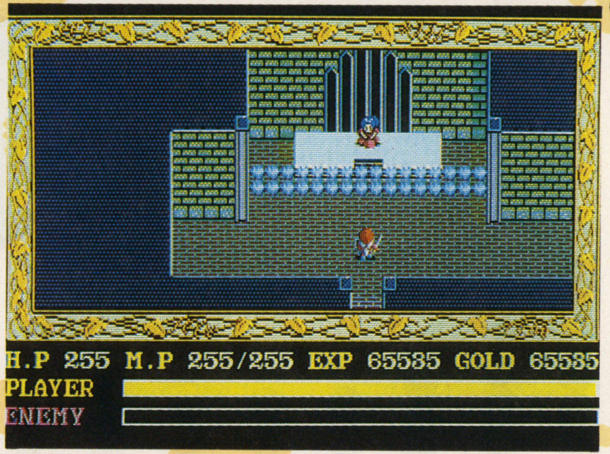
●アクションRPG
●日本ファルコム
●7800円
●'87年6月
●PC88／98シリーズ、X1tu、FM77AV、MSX2



失われた6冊のイースの本を集めるため、旅に出るアドルの冒険が印象的。シンプルなシステムとそれまでのアクションRPG以上にストーリー性を重視した作りが、発売後圧倒的に支持された。ボスキャラもそれぞれ個性的。

ベスト1 イースII

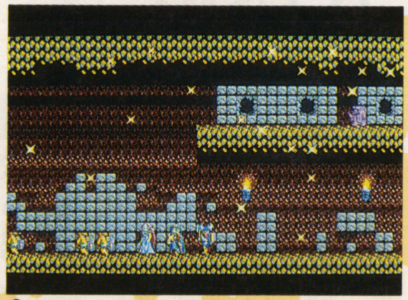
●アクションRPG●日本ファルコム●7800円
●'88年6月●PC88／98シリーズ、X1tu、FM77AV、MSX2



ⅠとⅡで1位2位占めてた。イースシリーズ。シリーズものがトップに立つ、というよりもともと〝イース〟の世界は、Ⅱに引き継がれることを前提として開発されていたといっていい。前作とシステム的には変化がなかったものの魔法が使えるようになった。オープニングのアニメーションのすごさは、圧巻。日本ファルコム橋本チームの評価を決定的なものにした作品だ。はたして、開発中のⅢは、どうなる？



ベスト3 ソーサリアン



15本のショートシナリオを次々に解いていく構成と120種類の魔法が、ユニーク。システムディスクさえもっていればユーティリティや追加シナリオが楽しめる斬新システムでパソコンゲームの新しい方向性を築いた1本。

●アクションRPG
●9,800円
●87年12月
●PC88／98シリーズ、PC88VA、X1tu

ベスト5 源平討魔伝



●アクション
●電波新聞社
●7800円
●'88年4月
●X68000

ビデオゲーム版は、長期間人気を維持（いじ）した作品だった。原作の人気に加えて完璧といっていい移植度で5位。ドラスピ同様サウンドテストモードが搭載されている。電波のプロスティックといっしょに買っていくユーザーも多かった。

ベスト4 ドラゴンスピリット

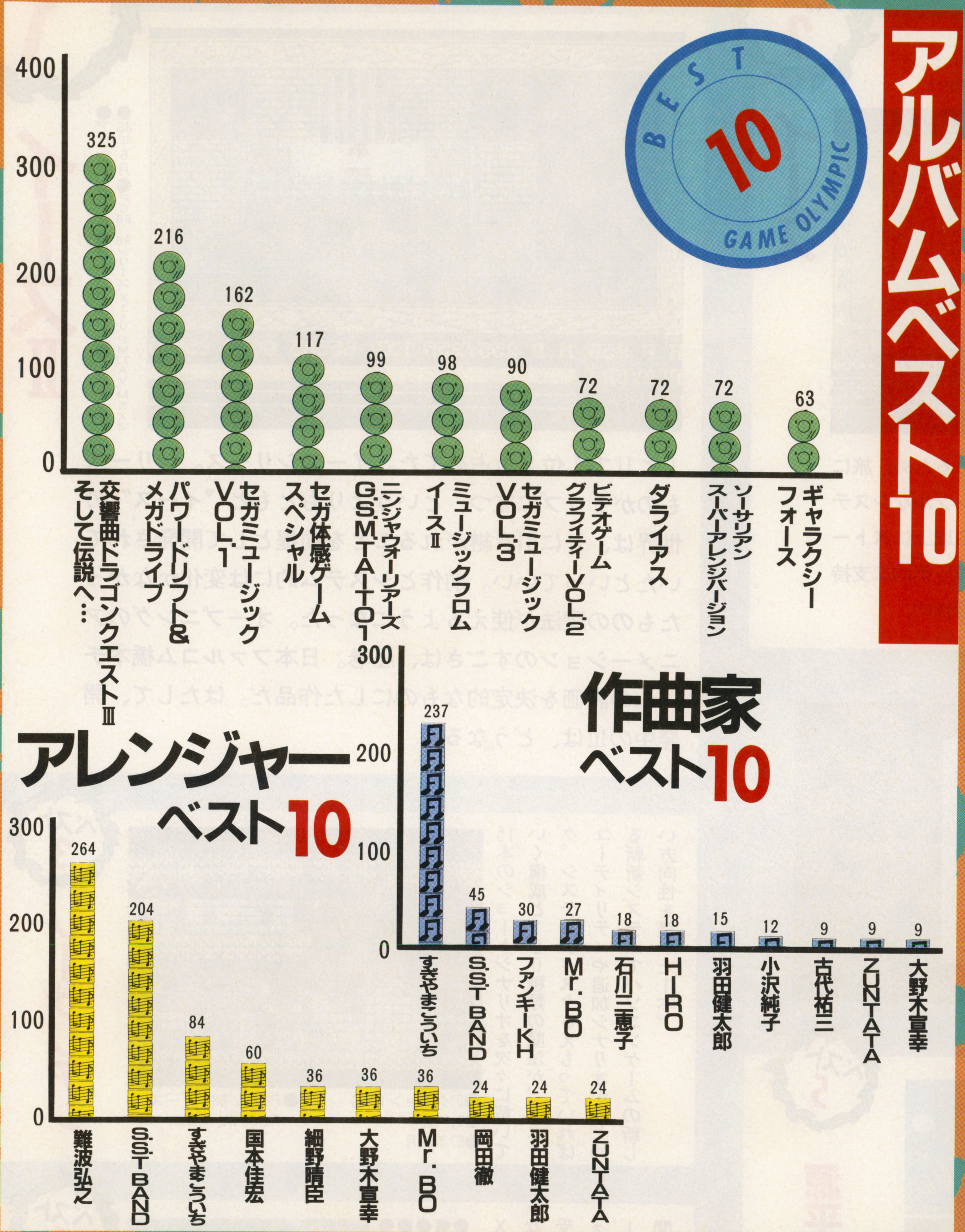
●ミューティング
●8800円
●電波新聞社
●'88年9月
●X68000

X68000のハードを活かした、完璧な移植度で、X68ユーザー以外の支持も受け堂々4位入選。縦画面・横画面切り替えやサウンドテスト、トレースプレイモードもついていたれり尽くせり。電波新聞社の実力をまざまざと見せつけた。



読者500人が選んだ歴代 輝け!ベストサウンド編

ドラクエ系とセガ系がやっぱり強かった



作曲家ベスト10

ベストアルバム部門のランキングを反映した結果になったといえるだろう。すぎやまこういち氏の独走という感じもあるが「ドラゴンクエスト」はレコードもゲームも大ヒットしているし、知名度の点からいってもやはり強い。

最近のアーケードゲームが搭載している音源は非常に質が高いが、それでも「ドラゴンクエスト」のようなPSG3音を基本とする音楽が評価されているのは、やはり作曲者の腕前が重要だということをしめしている。

この先、サンプリングの容量は大きくなりアンプのパワーも上がっていくだろう。しかしハードが成熟しきってしまえば、逆に作曲の「質」がより厳しく問われることになる。

また、すぎやま氏のようなキャリアのあるミュージシャンがほかにも登場してくるだろうから、ゲームミュージックの作曲者はより注目される存在になるだろう。

ベスト1 交響組曲ドラゴンクエストIII そして伝説へ…



●アポロン音楽工業
●LP：AY30-1～2 2枚組 ¥3000
CT：KLA-1567 ¥2800
CD：BY30-5181 ¥3000
●'88年3月

最近、さまざまなゲームミュージックのアレンジバージョンが作られているが、NHK交響楽団によるこの演奏は抜群に聴きごたえがある。PSG3音のために書かれたシンプルな楽譜と照し合せながらフルオーケストラの演奏を聴くと、オリジナルの作曲がいかに優れているかがよくわかるというもの。このほかにもブラスバンド・バージョン、エレクトーン・バージョンなどが製作されているが、その人気も納得。

ベスト2 パワードリフト&メガドライブ



●ポニーキャニオン
●CD：D28B0010 ¥2250
CT：25P50010 ¥2290
●'88年12月

アレンジバージョン4曲とオリジナルバージョン5曲のカップリングしたアルバム。全体を通しての気持ちのよさ、明るさはS.S.T.BANDならではのものだ。つぶが揃(そろ)っていて「ハズレ」の曲がないアルバムだといえる。

ベスト3 セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1



●アルファレコード
●LP:ALR-22907 ¥2200 CT:ALC-22907 ¥2200 CD:28XA-107 ¥2800
●'86年12月

オリジナルバージョンの「アウトラン」と「スペースハリアー」、そしてアレンジバージョンの「ミラクルワールド」が集録されている。全体に(特にミラクルワールド)は陽気で気持ちのいい曲や軽快な曲が多い。

特集1

GAME  OLYMPIC

輝け!ゲームオリンピック

ベスト4 セガ体感ゲーム・スペシャル



●アルファレコード
●CT：ALG-28096 ¥2800
CD：28XA-170 ¥2800
●'87年12月

「アフターバーナー」「アウトラン」「スペースハリアー」など、人気が高い体感ゲームの音楽が集録されている。サンプリングは今でこそ珍しくないが、「アフターバーナー」のディストーション・ギターは当時は非常に印象深かった。

ベスト5 ニンジャウォリアーズ



●CD：D28B0001 ¥2550
CT：25P50001 ¥2290
LP：C22B0001 ¥2010
●'88年6月 ●ポニーキャニオン

ゲートリバーブのかかったドラムスや、リズム的に使われるSEに迫力があり、ジャパニーズ風のテーマもその上にうまくのっている。リズムのレベルが大きくて音が薄いという今風のアレンジに仕上がっている。

受賞者のコメント



すぎやまこういち氏

読者のみなさん、アルバム、作曲家部門ベスト1に選んでいただいてありがとう。光栄です。

今、ドクラエIVの作曲を夢中でやっています。そんな最中、今回の投稿で、2部門にトップで選んでいただき、ほんとにありがとう。みなさんの応援が、仕事のうえでのはげみになりそうです。

ベストアレンジャー10

1位は難波弘之氏。ゲームミュージックのロックバンド風アレンジはこの人ならではのものがある。作曲者部門で1位のすぎやまこういち氏は、S.S.T.BANDなどのロック／フュージョン系にやや押されぎみ。確かにドラムスがテンポのいいリズムを刻(きざ)んでいる曲は聴きやすいし、アクションゲームのBGMに向いている。でもオーケストラアレンジのようにじっくり聴けるものに抵抗(ていこう)のある人が多いとしたらすこし残念だ。細野氏は早くからゲーム音楽に注目し、ゼビウスなどのアレンジを手掛け堂々の5位。

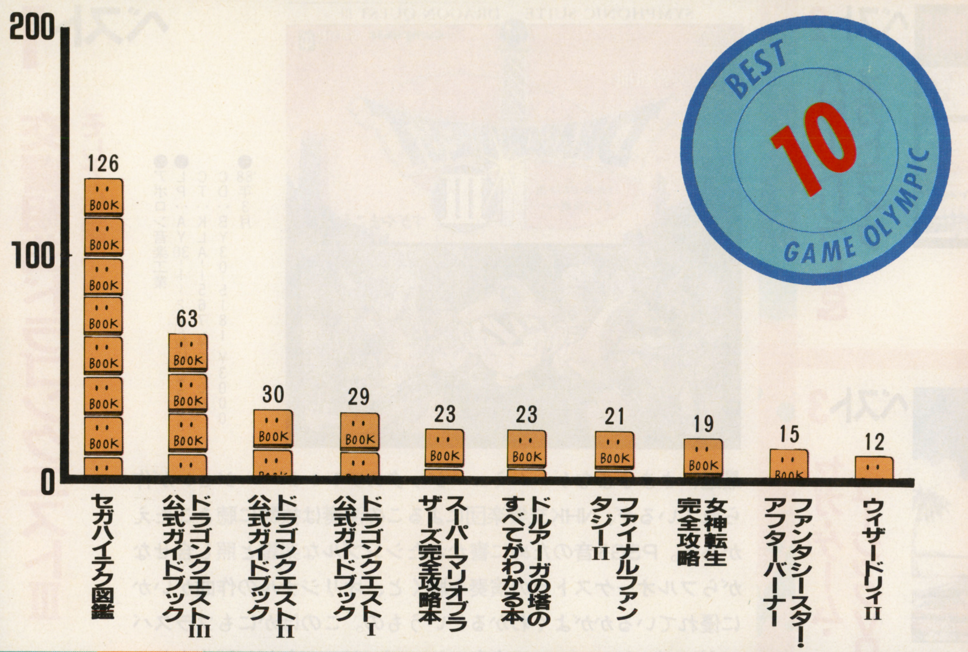
ベストアルバム10

やはり「ドラゴンクエスト」が1位になった。日本ゴールドディスク大賞受賞作なので当然の結果かもしれない。ゲームの世界とストーリー性にマッチしているので、冒険の世界を振り返って「ひたる」のに最適だ。セガ勢も健闘している。やはり人気のあるゲームの音楽は人気がある。逆に音楽がいいことがゲームの人気の重要なポイントになるともいえる。意外なのはマリオ関係がランキングされていない点。全体にかわいい曲よりもS.S.T.BANDのような明るくテンポのあるノリがうけているようだ。

読者500人が選んだ歴代 輝け!攻略本ベスト10

RPGに攻略本は、つきものか——!? ここでもドラクエは強かった!

攻略本



ベスト1 セガハイテク図鑑



●87年7月〜88年10月●600円
●日本ソフトバンク

みなさん、ヨイショしてくれてありがとう!「BEEP!メガドライブ」もよろしく。と担当者はPRするのであった。

ベスト2 ドラゴンクエストIII公式ガイドブック



●88年9月●680円
●エニックス

ドラクエ公式ガイドブックの第1弾。1カ月後にはI、IIのガイドブックも登場。非公式本も出現してそこそこ売れた。

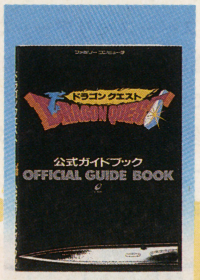
ベスト3 ドラゴンクエストII公式ガイドブック



●88年10月●580円
●エニックス

シリーズ3作中いちばんムズイといわれたII。このシリーズは、その名のとおり攻略本というよりよくできたワールドガイド。

ベスト4 ドラゴンクエスト公式ガイドブック



●88年10月●550円
●エニックス

III、IIが売れるたびに売れたシリーズ元祖のガイドブック。3冊並べると表紙にロトの剣が銀色に輝く。

ベスト5 スーパーマリオブラザーズ完全攻略本



●85年●390円
●徳間書店

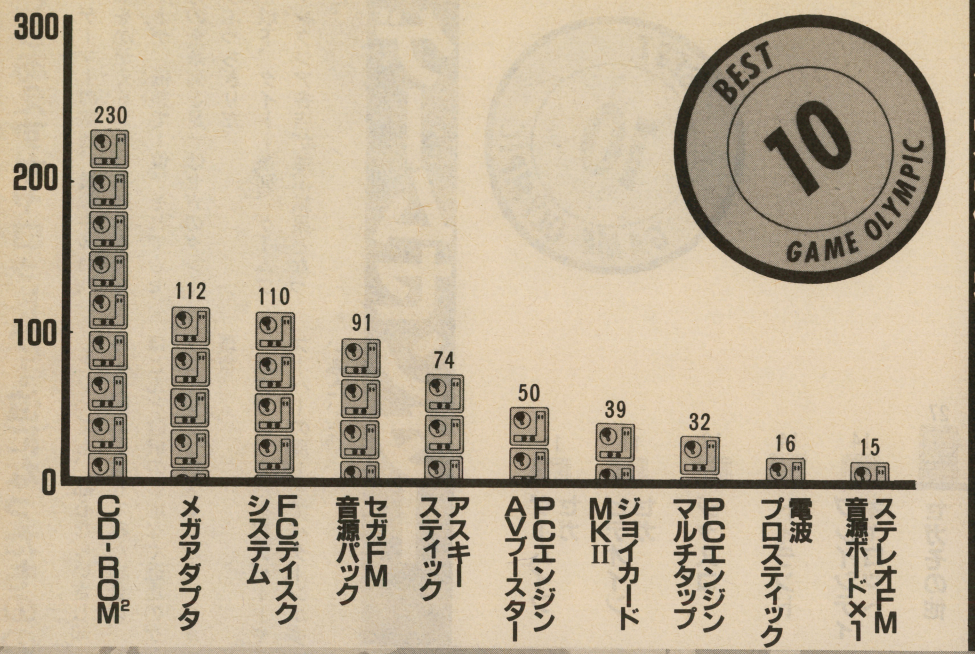
発売後、書籍全ジャンルのベストセラーNO.1になった不朽の攻略本。これでスーマリを解いた人もたくさんいるはず。

1位は、BEEPらしい結果。VOL1〜5を分けて集計できなかったことをお断りしておく。とにかく、セガ人の必須アイテム。2位〜4位、やっぱり売れたソフトは強かった。攻略色は薄いが、本としてよくできている。発売時期から考えるとコレクターズアイテムとしての愛蔵本といった趣だ。攻略本は、本当に必要なのかという問いへの1つ答えかもしれない。5〜6位は、初期の攻略本のベストセラー。全体的にRPG関係のゲームのランクインが目につくのは当然と言えば当然か?

読者500人が選んだ歴代 輝け！周辺機器ベスト10

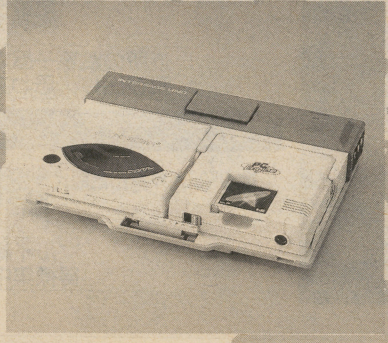
CD-ROM熱望の声が肌で感じられるこの結果――

周辺機器





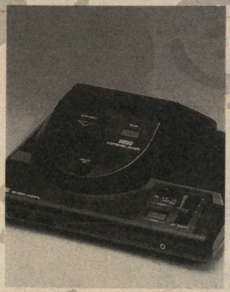
ベスト1 CD-ROM²システム



●88年12月
●59,800円
●日本電気ホームエレクトロニクス

540メガバイトの大容量と今後のソフトラインナップの充実ぶりが評価されたようだ。2位以下に大きく水を開けベスト1。メガドライブなどのユーザーも、CD-ROMを求める声が多い。ゲーム専用機初というインパクトも大きい。

ベスト2 メガアダプタ



●88年12月●4、800円
●セガエンタープライゼズ

差し込むだけで旧マシンとの互換性が得られる。手ごろな価格も良心的。デザインもまあまあ。

ベスト3 ファミコンディスクシステム



●86年1月●1、500円
●任天堂

セーブ可能と大容量で華々しくデビュー。ディスクファックスを使った「JAPANコース」などのイベントも記憶に新しい。

周辺機器ベスト1は、ダントツでCD-ROM²。CD-ROMはFM TOWNSに搭載されているとは、いうものの高値の華（はな）。PCエンジンユーザー以外は、お手ごろ価格で利用するのは無理。4位のAVブースター。8位のマルチタップといいコア構想にとって心強い結果といえそう。

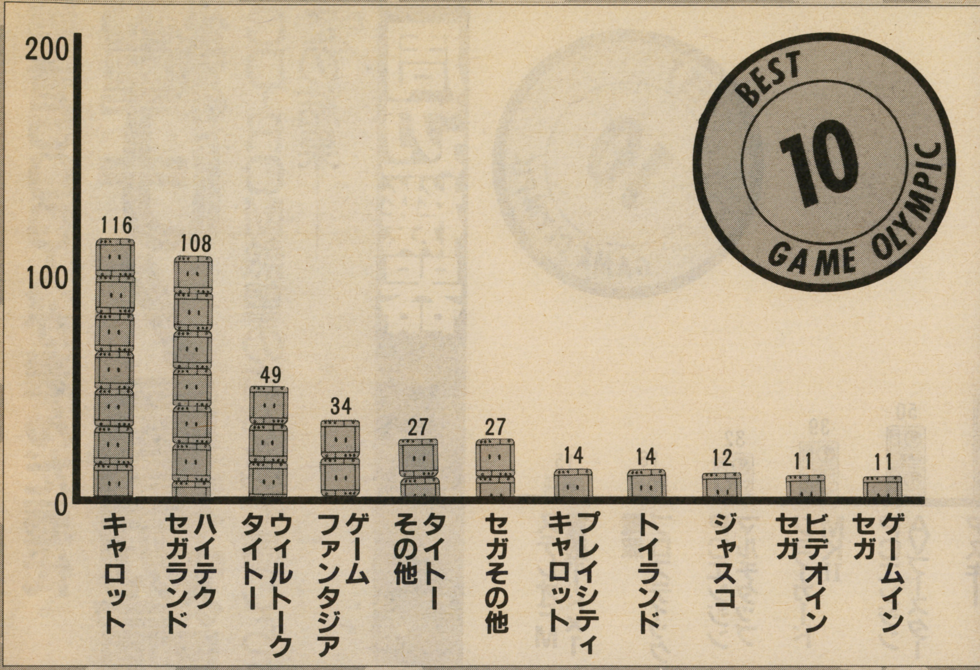
2位のメガアダプタ、4位のFM音源パックとセガ色の強いBEEPを感じさせる。

ジョイスティック関係では、アスキースティックと電波のプロスティックとの差がずいぶん開いた。

ゲームセンター

とりあえずキャロットが1位になったものの

ゲーマーの聖地、巣鴨キャロットをかかえるナムコ系列のキャロットが、僅差で1位。それでもセガの全系列を足せばセガのダントツぶっちぎりだ。
以下、タイトー系列、ゲームファンタジア各店が並ぶ結果となった。
といっても、都心ならいざ知らず全国を平均してみた場合は、ほとんど選択の余地なく近場のゲームセンターに入るしかないのが現状。
地方では、まだまだデパートやスーパーの屋上ってパターンが多いみたいだ。



特集1



GAME OLYMPIC

輝け！ゲームオリンピック

読者500人が選んだ歴代 **輝け！ゲームセンターベスト10**

近所の駄菓子屋さんという答まで飛び出し、思わずパニック

輝け！ゲームオリンピック

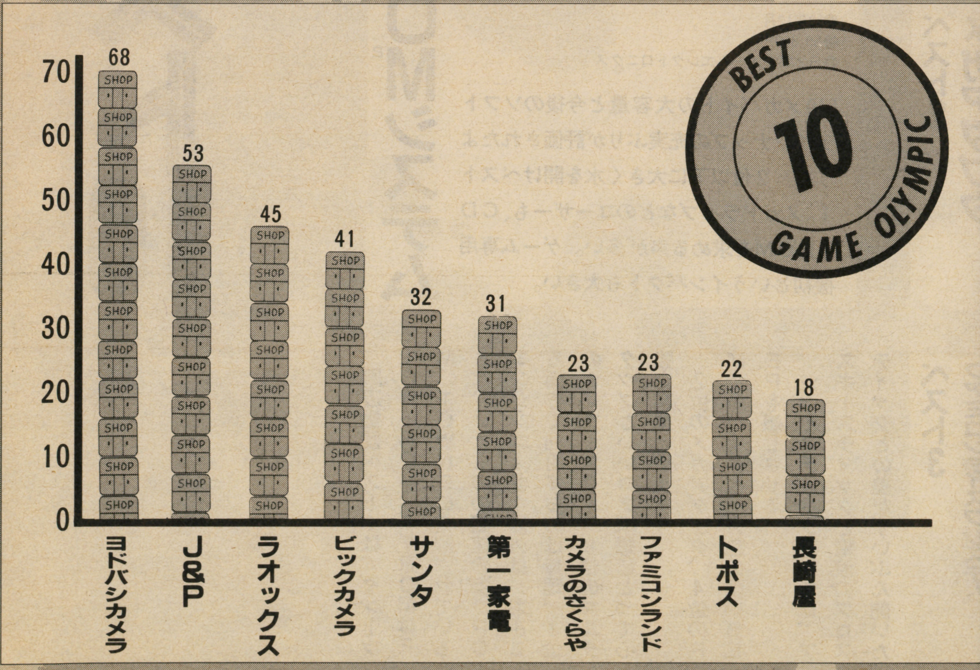
読者500人が選んだ歴代 **輝け！ソフトショップベスト10**

マルイ緑の山手線圏内に得標集中—

ショップ

3割4割引きは、当たり前でもないけれど

やっぱり、首都圏安売り店と大手パソコンショップが強かった。とくにヨドバシカメラなど、安さという点だけでなくセガやPCエンジンソフトを多く扱う量販店ということを考えればBEEP読者向きだと納得できる。
パソコン系ではJ&PがラオックスをI歩リードといったとこ。ベストゲームセンター同様、地方的なバラツキがあって正確な動向は、つかみにくいが、けっして安くはないソフトのこと多少足を伸ばしても大きな都市の量販店で少しでも安く買おうというのが本音だと思う。



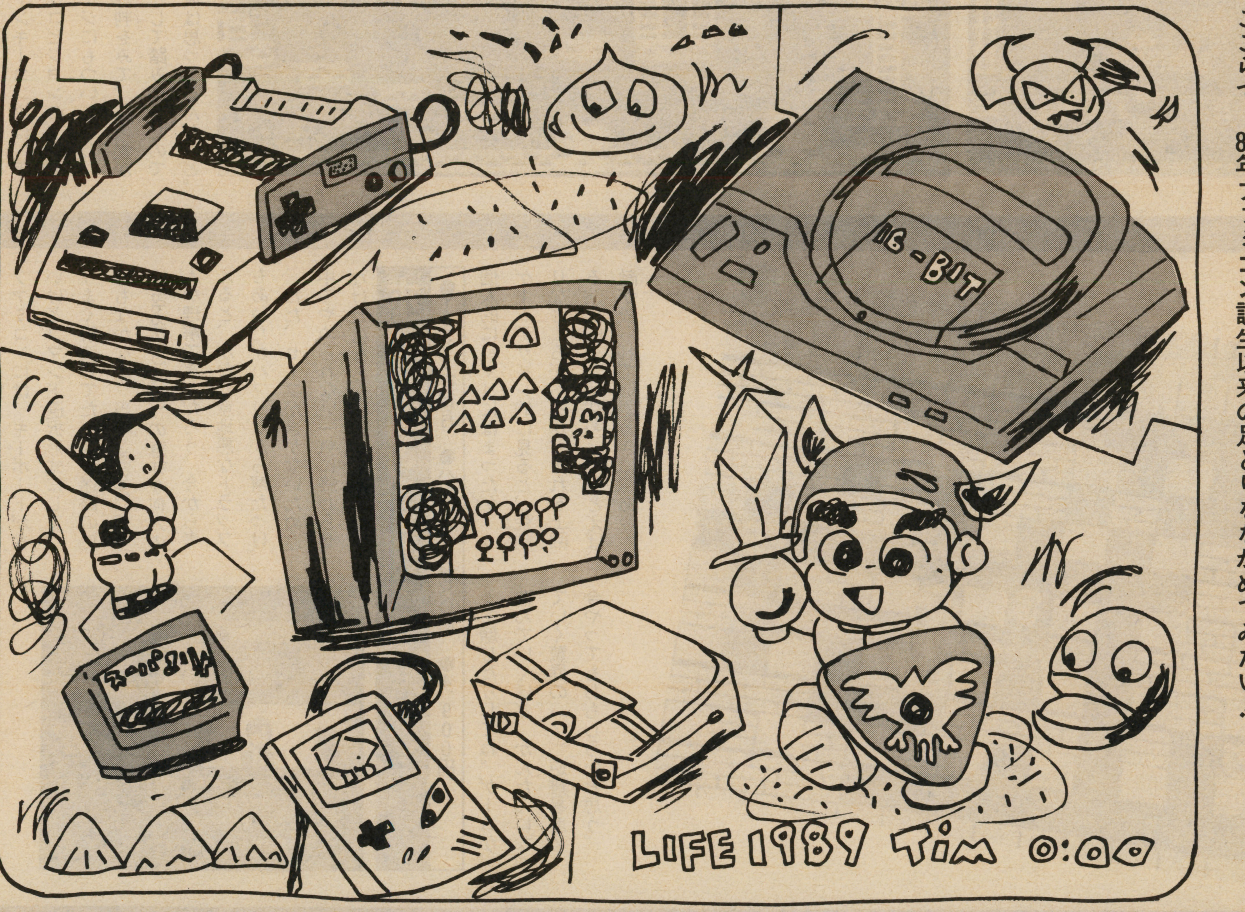
遠藤雅伸の

レトロ帝国の逆襲スペシャル

特集2

ファミコンデビュー以来6年——。僕たちは、ゲームをプレイしながら、同時進行形の歴史を作ってきた。ここらで、83年ファミコン誕生以来の足どりをながめてみたい！

▼'83年〜'88年のファミコンシーンを斜め読み——



1983年 誰も今の姿を予想できなかった

1983年は、ファミコンがデビューした年だった。当時のゲームマシンの状況といえば、アタリ2600や2800、コレコビジョン、エポック社のスーパーカセットビジョンがすでに出ているとき、そんな年の7月、ファミコンは、「ドンキーコング」「ポパイ」のソフトとともに発売されたんだ。MSXやセガのSG1000が発売されたのもほぼ同時期だったと思う。

ファミコンと初対面したときの僕の印象は、業務用ビデオゲームのダウンバージョンみたいだなって感じだった。他社のゲーム専用機と比べると、業務用ライクなハード構成でビデオゲームの移植がいかにもしやすそうな印象を受けた。今から思えば信じられない話だけど、当時のビデオゲーム水準を思い出してみてほしい。なにせ、画面全面に色がついてるビデオゲームなんてめったになかったんだから。

スクロール機能も発売前は公表されていなかったと思う。だから「ポパイ」のスクロールを効果的に使った場面はとても印象的だった。

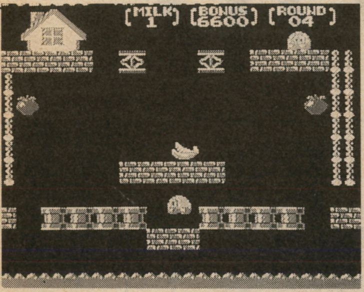
たいして広告も打たず、ひっそりと産声(うぶごえ)を上げたファミコンは、ダントツの値段の安さとキーボードなど付けずにゲームに徹した姿勢、これらがうまく作用して、この後、爆発的に売れていくことになる。

1984

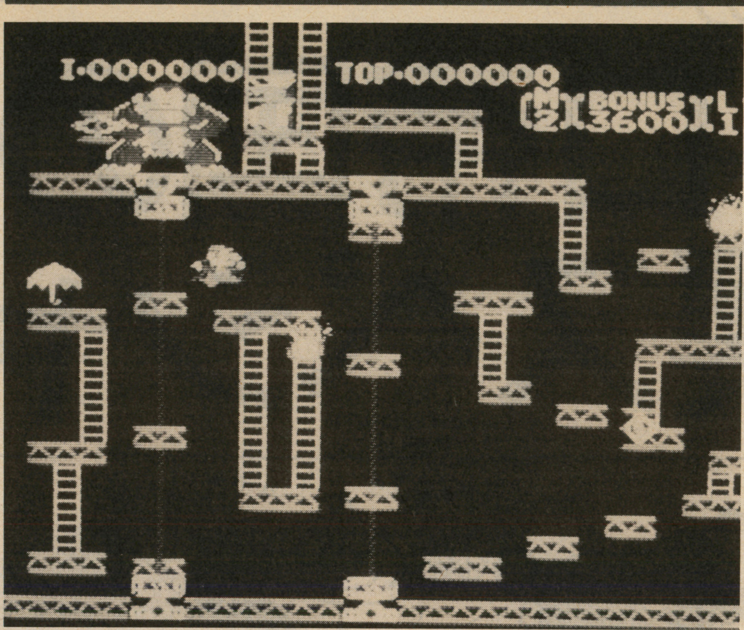
ナッツ&ミルク

●1984年4月
●ハドソン
●ROM
●4,500円

ロードランナーの出る前に発売されたパズルアクション。コンストラクションで面が作れたし、当時としては、画期的なデキだった。全50面。あのころは、ハマリにハマリまくったっけ。



1983



ドンキーコング

●1983年7月　●任天堂　●ROM　●4,500円

色数などの構成が業務用とまったく同じ。面数が少し削られてたり、業務用の縦画面が、横（家庭用TV）になったってことだけで、内容は非常によかった。以後の業務用からの移植の模範になったといっていい。ドンキーコングは、アメリカのコレコビジョンのプレゼントパッケージにもついていた。そのときの評判をみて、任天堂が初のソフトとして踏み切ったのではないかと僕は思ってるんだけど。

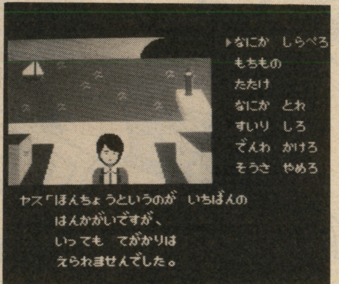
1985

ポートピア連続殺人事件

●1985年11月　●エニックス　●ROM　●5,500円

ファミコンには、キーボードがないけどコマンド選択形式にして、うまく解決してた。3D迷路の処理もなかなか。当時"MONSTERS SURPRISED YOU"の意味を何人の人が理解できただろう。今から考えると、かなり意地悪なトラップもあったがハマリながら解たっけ。

ただ、セーブがきかないため途中でやめられない。一気に終わらせなければならないのが辛かった。

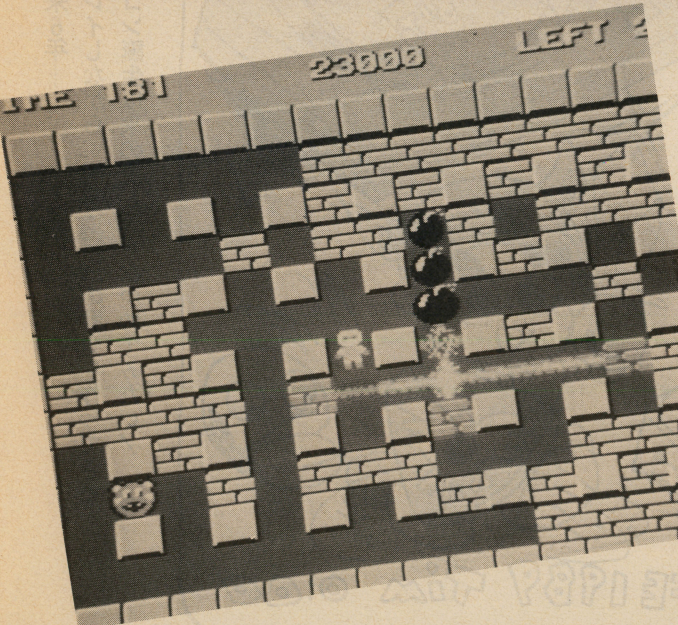


ボンバーマン

●1985年12月　●ハドソン　●ROM　●4,900円

個人的にハマリにはまったゲーム。ゲームデザイン的に見ると、荒削りなところがあるが、それを上回る演出的センスがあった。たとえば、敵が殺られていくときに「あっ」って顔したりしてね。ゲームが、進んでいくほど、かんたんになっていく驚異の（?）逆難易度！

今やってもおもしろいと思う。



1984年

サードパーティと100万台突破！

ファミコン発売から1年目の1984年。1984年といえば、ちょうど僕が「ドルアーガの塔」作り終わったころ。このころから、ビデオゲームからの移植ではないファミコンオリジナルのソフトが多くなってきたみたいだ。

今から思えばこの年のいちばん大きな収穫は、任天堂以外からもファミコンソフトが発売されるようになったことだ。いわゆるサードパーティーの参入ってやつだ。

7月にハドソンが「ナッツ&ミルク」で参入。ナムコは、9月には「ギャラクシアン」をひっさげて登場。11月には「ゼビウス」が発売された。自分のことは言いたくはないんだけど「ゼビウス」で、ファミコンハードの売れ行きが伸びたこともあると思う。11月に出た任天堂の「エキサイトバイク」もけっこう印象に残っている。面のエディットができ、そのうえファミリーベーシック・データレコーダで、カセットにデータをセーブできるというシステムで、なかなか画期的なゲームだった。もちろんはじめてのバイクゲームだ。でもファミリーベーシックをもってるヤツなんて僕の周りには、ほとんどいなかったけどね。オプションの光線銃で遊ぶ、「ボーガンズアレイ」などの一連のガンゲームがはじめて出たのもこの時期。

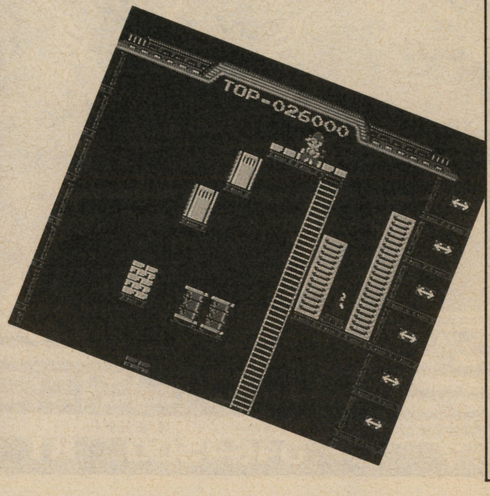
ファミコンの発売台数も、ドーンとケタが上がって100万台になり何かと話題が多かった。

1985

レッキングクルー

●1985年6月 ●任天堂 ●ROM ●4、500円

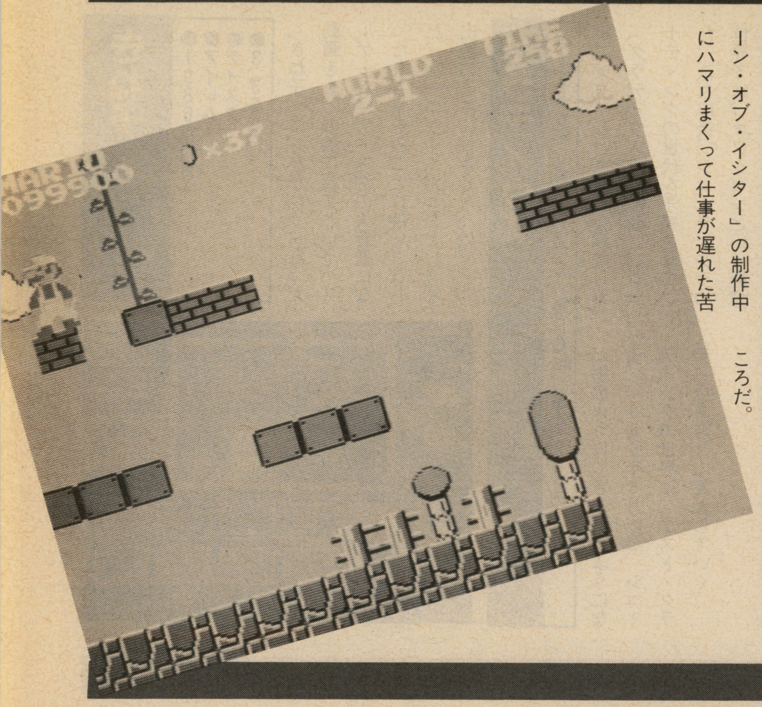
面数は100面ダイナマイトやハンマーで壁を壊していく秀逸なアクションパズルゲーム。2Pで遊べるという点でもよくできていた。スーマリ以前のマリオとルイジの修業期間ってとこか。



スーパーマリオブラザーズ

●1985年9月 ●任天堂 ●ROM ●4、900円

とにかく、バランスがよかった。操作感も抜群。個人的には、「リターン・オブ・イシター」の制作中にハマリまくって仕事が遅れた苦くて楽しい思い出がある。僕らのゲームスタジオができたのもこのころだ。

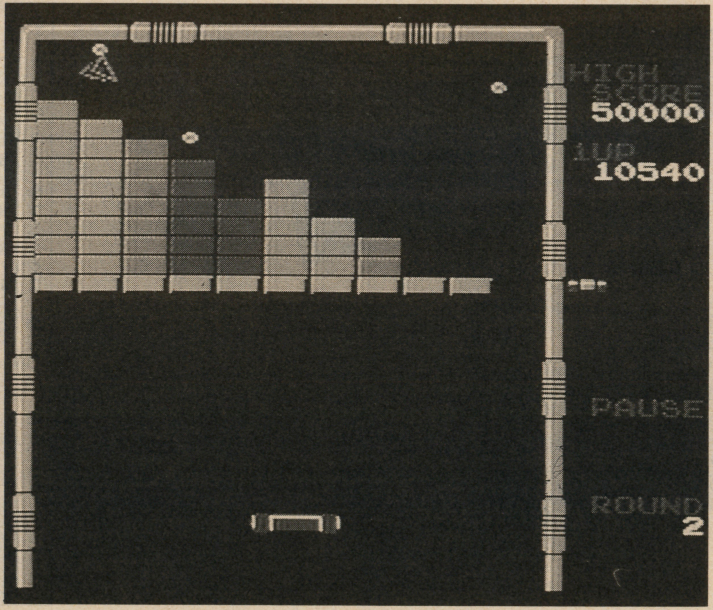


1986

アルカノイド

●1986年12月 ●タイトー ●ROM ●5、400円

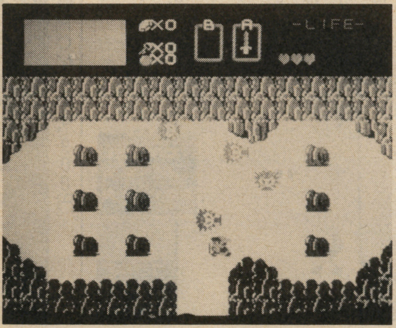
マヨネーズのキャップのようなパドルコントローラーといっしょに売ってたのが印象深い。ブロック崩しゲームのその後の展開の定番となったゲームだ。デキは、そこそこ。



ゼルダの伝説

●1986年2月 ●任天堂 ●2、900円

ディスクゲームの第1弾、FM音源の音は、なかなか感動的だった。ファミコンのアクションRPGの草分け的存在で、ほんとによくできていた。雑誌も見ないで、ろうそくでそこら中に火をつけまくり、自力で完全なマップを作って解いた。どっかの出版社にもってって攻略本を出したいなんて思ってた。裏面の裏ゼルダもあった。



1985年

幼年期の終わりとクソゲー元年

この辺で、だいたいのサードパーティーが出そろった。僕らのゲームスタジオができたのもこの年の8月。1月にはBEEPも創刊されてる。ファミコンのゲーム専用機のなかでのシェアも98パーセントになったっていう資料もある。役者もそろって黄金期前夜って感じだったね。

技術的な面では、9月に出たジャレコの「シティーコネクション」でバンク切り替えが初めて使われてて、スゴイなと思っていた。「ブロックセット」が出たのもこの年。

でも、なんといっても決定的なのが、9月に出た「スーパーマリオブラザーズ」。これで、ファミコン人気は決定的なものとなるわけだ。スーマリが出た当時、僕たちは、ちょうど業務用の「リターン・オブ・イシター」作っている真っ最中。「スーマリをやってると仕事が遅れるから、ハマっちゃいかん」とか思ってたんだけど、結局「全面クリアするまでは、仕事にならん！」ってことに気がついて、一気にガンガンかたずけちゃった。スーマリが受けたのはやっぱりバランスがよかったからだと思う隠れキャラも本当にうまく使っている。

隠れキャラに関して、僕は少なからず反省してるんだ。隠れキャラをはじめに使ったのが「ゼビウス」だったから……。

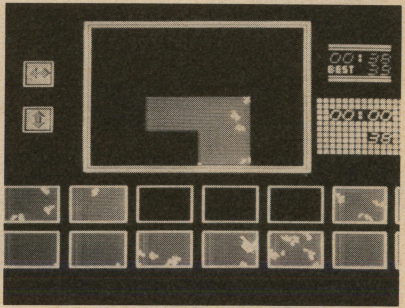
当時、シューティングゲームの

1986

きね子

●1986年11月
●アイレム
●ディスク
●3、300円

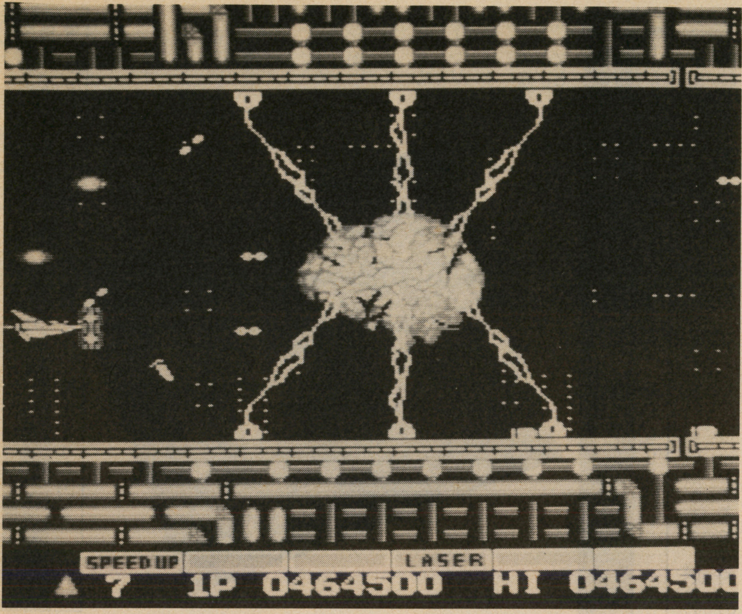
「きね子」は、バラバラになった動画をもとの絵に戻すというパズルゲーム。ディスクの大容量になったRAMをみごとに使いこなした、唯一のゲームだったといえる。出色のデキに拍手したっけ。



グラディウス

●1986年6月　●コナミ　●ROM　●4、900円

オプションという概念を導入した「グラディウス」は、新しいシューティングの世代を予感させていた。これ以後、シューティングの世界では、オプションという概念が影のようにつきまとうようになる。1986年6月以降、シューティングの世界は、ポスト・グラディウス時代に突入していく。

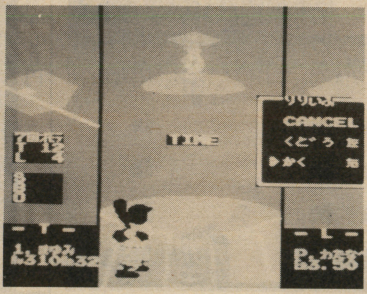


1986

ファミリースタジアム

●1986年12月　●ナムコ　●ROM　●3、900円

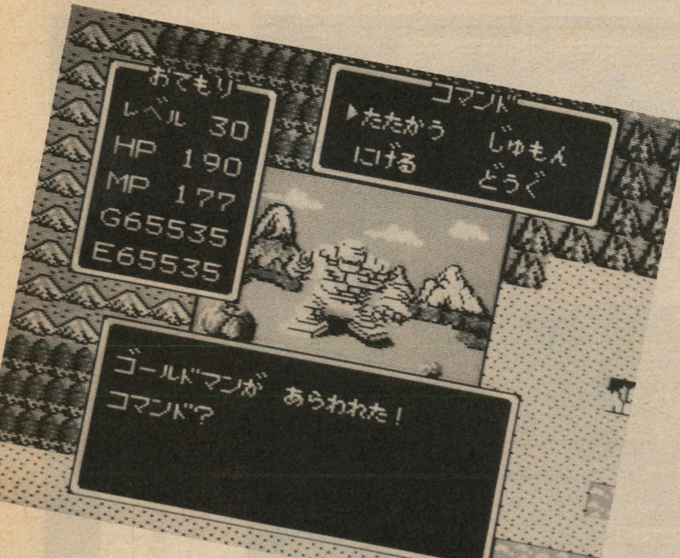
今や野球ゲームのスタンダードになったファミスタのシステム。ゲームはただひたすら、リアルであればいいってもんじゃない。リアルにするなら、本当に身体を動かして野球やったほうがおもしろいに決まってる。ゲームというのは、いかにシステマイズしていき記号化していくことが重要ポイントになってくる。ファミスタは、その点とりわけ優れていた。



ドラゴンクエスト

●1989年5月　●エニックス　●ROM　●5、500円

ドラクエシリーズの元祖。すさまじいのは、エニックスのプロデュースの力。堀井雄二さん、すぎやまこういちさん、そして鳥山明さんというベストマッチングを実現させたのはやはり凄い。さくまあきらさんが言っていたように「当時から人気絶頂だった鳥山さんをゲームに使うのは誰でも思いつくけど、ほんとにやっちゃうのは卑怯だ!」というのは同感。



の企画で、僕は、目に見えない敵を出したらどうかとアイデアを出した。でも、敵が見えないと壮快感がないってことで反対されたんだ。そこで「そんなことはない、探しながら撃つのもおもしろいはずだ」と思って隠れキャラを入れたのがはじまり。それも隠し味として。それ以後何がなんでも「隠れキャラがなくちゃだめ!」と解釈したゲームがたくさん出てきてしまったんだな。

スーマリのほうは、別に無理して隠れキャラを探さないとゲームクリアができないというわけじゃない。僕と同じ考えで、隠れキャラをホンの隠し味として使ってる。だから、うまくいっている。

そして隠しキャラブームのそのおかげで、攻略本なんかが出たりした。反省ついでにもう1つ「ドルアーガの塔」も悪い例で、ホントもうしわけない。アレはどうしていいかわからないものをムリヤリ見つけさせるゲームなわけで、結果として、みんなで楽しくゲームするっていう方向性を奪ってしまった。ゲームを1人でハマリながらかたくなに「攻略」するものにしてしまったんだ。問題多いです。こういうのは、よくない!

後は、はじめてのアドベンチャー「ポートピア殺人事件」の意義は大きい。任天堂は、「ボンバーマン」「レッキングクルー」とコンスタントに発表し、本当にいいゲームが出てきた時期だった。

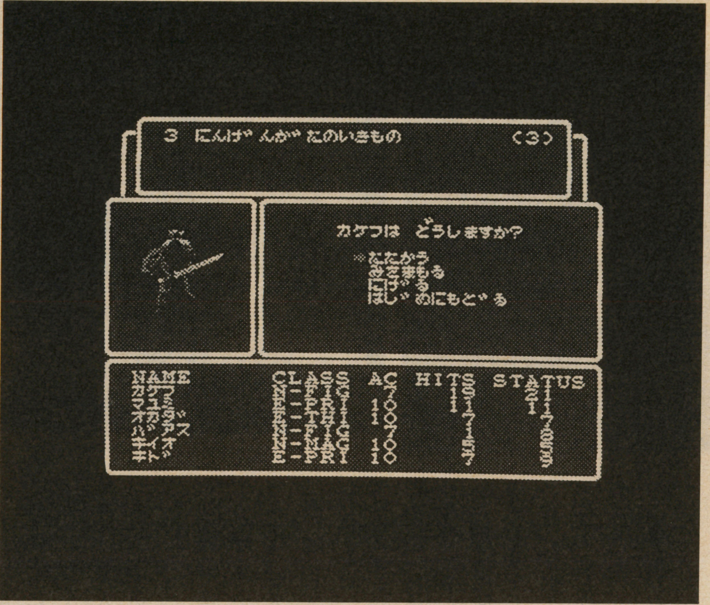
ただし、サードパーティーも充実しソフトが増えていく、それに比例してクソゲーも増えた。85年は、黄金期前夜とともにクソゲー元年ともいえるね。イ! イケナイ方

1987

ウィザードリィ

●1987年12月 ●アスキー ●ROM ●5,800円

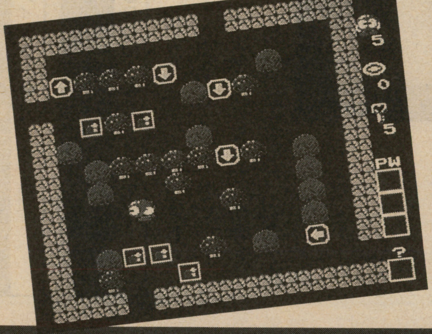
「ウィザードリィ」は、RPGの元祖的な存在のゲーム。RPGのスタンダードを、グラフィックも含めて、いかにファミコンライクにしていくかチャレンジした。ウィズについては、言いたいことが山ほどあるけど、とりあえず先月号のこのコーナーを読んでほしい。



エッガーランド

●1988年1月 ●HAL研 ●ディスク ●2,900円

「エッガーランド」は、アクション・ロールプレイングに近いパズルゲーム。ディスクだったので、セーブもできた。最後の大王と闘うときジャンケンの勝ち負けのパターンが決っているにもかかわらず、その気にさせてくれるという楽しく遊べるゲームだった。

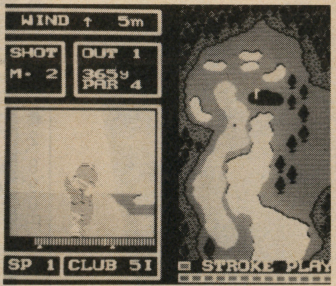


1987

JAPANコース

●1987年2月 ●任天堂 ●ディスク ●3,500円

「JAPANコース」ディスクファックスで送る全国選手権があって、僕も送ったもんだった。賞品にディスクかなんか貰ったよ。全国選手権ぬきでゴルフゲームとしてみてもいいできだった。個人的には、USコースが好き。イベントには、任天堂さんもお金がかかったと思いますけど、ホントに楽しく遊ばせてもらいました。

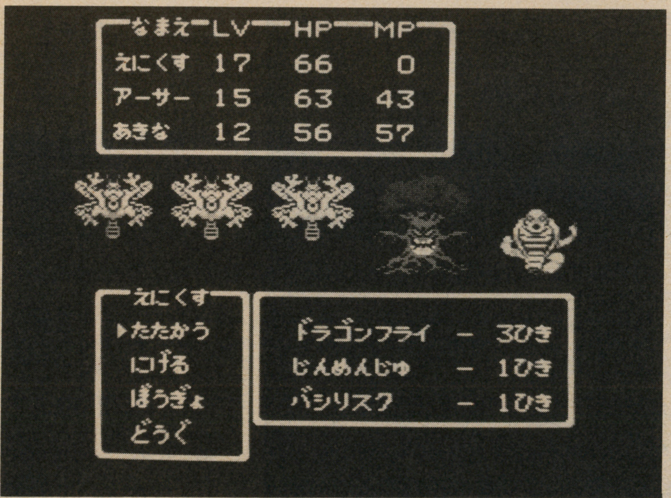


ドラゴンクエストII

●1987年1月 ●エニックス ●ROM ●5,500円

「ドラゴンクエストII」というとまず思い出すのが、苦しいだけのふっかつの呪文。とはいえ、シリーズ中では、一番いいできだと思ってる。ただ、ゲームの後半で、難易度の上がり方に少し問題があるといえばあるけどね。

パーティーやサブキャラの名前が、決定されていているのが逆に、感情移入がしやすかったように思う。かえって、IIIのほうが、自分で設定できる割に創造力をかきたてなかった。ヴィジュアルが充実しすぎていて「ウィザードリィ」のように勝手に想像を膨らませることが、できなかったためだと思う。その辺のバランスは、IIが一番よくできてると思うわけ。



向性です。

1986年 ROMがディスクに着がえたら……

1986年は、ファミコン黄金期を向かえ安定期にさしかかった頃と言っていいと思う。

そして、この年のエポックメイキングなできごとは、ディスクシステム発表されたことだ。ディスクシステムと同時にあの名作「ゼルダの伝説」も発表された。

ディスクシステムの利点は、なんといってもセーブができること。エキストラRAMが載ったことも見逃せない。セーブに関しては、この後、バッテリーバックアップのROM登場まで、この年5月に発売された「ドラゴンクエスト」のパスワード方式とディスクが定番になっていった。ディスク対ROMの対決で印象に残ってるのは、容量の問題。はじめROMに対して優位を保ってたディスクもこの年から始まったROMの大容量化で、その年のうちにROMがディスクを容量で上回っちゃった。

そう、そして1986年といえば〝名人〟たちの全盛もこの時期だった。数ある名人のなかでも一番腕の立ったのは、なんといっても毛利名人だ。僕は、高橋名人以外とは、ほとんど会ったことがあったけど橋本名人とはお友達でとくに親しかった。橋本名人いう人は、会社の辞令で名人になった唯一の人。なぜか僕らのゲームスタジオで橋本名人のマネが流行ってました。そして、この後、名人の時代は、終わりを告げプロゲーマーの時代がやって来る。

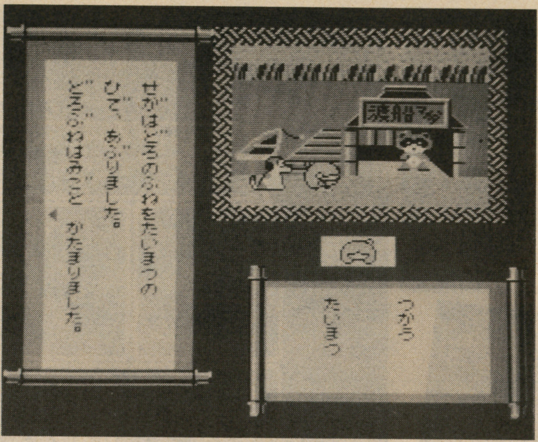
1987

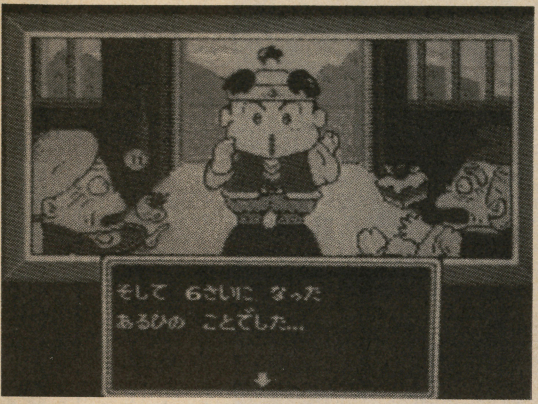
新鬼ヶ島

●1987年9月 ●任天堂 ●ディスク ●2、600円

桃太郎伝説

●1987年10月 ●ハドソン ●ROM ●5、800円





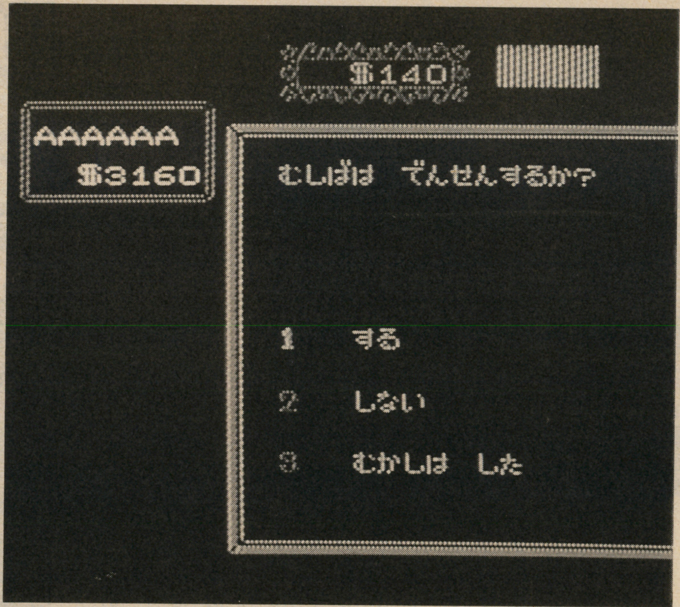
アドベンチャーゲームやRPGは、もともとアメリカで生まれた。日本のこの手のゲームも本家から舞台設定を借りてるがほとんどだ。借り物の舞台設定を日本的にうまく消化できないか、というアプローチが成功した例が「新鬼ヶ島」と「桃太郎伝説」だ。「新鬼ヶ島」は、たとえば「ウィザード・アンド・プリンセス」ってゲームがアメリカ人の常識として虹の下には富があるとか、林檎には毒が入っているっていう伝説にのっとった暗黙の了解で成り立っているように「新鬼ヶ島」や「桃太郎伝説」では、竹林には光る竹があり中にお姫様が入ってるとかの日本の民間伝承に合わせて、アメリカで生まれたゲームを換骨脱体していく。こんな試みがなされたゲームが出てくる。それだけ、日本のゲームが成熟したってことじゃないかな。

1987

ナゾラーランド

●1987年2月 ●サン電子 ●ROM ●2、900円

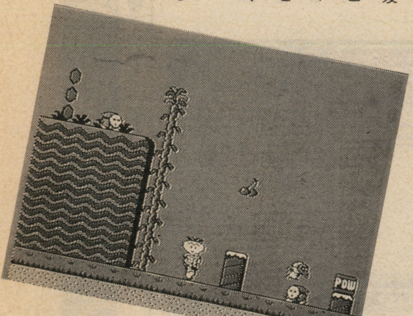
「ナゾラーランド」は、ディスクマガジンとしてけっこうイケルものだった。流石サン電子！ と思った。どんどん、新しいことやってくパワーと、やる気と技術力は、凄い。音声合成なんかでもいい仕事してますしね。「水戸黄門」なんかもそうでしょ。その後、続編も登場。なんきんのグラフィックも健在。



夢工場ドキドキパニック

●1987年7月 ●フジテレビ ●ディスク ●2、890円

「ドキドキパニック」は、宮本さん自身が「マリオII」のために暖めていたデザインを、フジテレビとのタイアップでゲーム化しちゃったモノ。「マリオII」として出せば、もっとセールス的にもうまくいったと思う。事実NESでは、キャラを変えて「マリオII」として出ていて、それなりのセールスを記録しているみたいだ。



1987年 怒濤のカオス

一言で言うと混乱の年だった。単純に見ると、ファミコンの仕事は、利益率が非常に高く見える。そんなわけで、「ファミコンは儲る」みたいなイメージで、他の業界のメーカーからの安易な参入が目立った年だった。おおざっぱな言い方をするといいゲームを作るメーカーは、会社としてのシステムもしっかりしているし、芯の通ったゲームデザイナーがいる。腕のいいプログラマーいるし、何よりゲームのなんたるかを知っていると思う。それに対してゲームを作る資本力が十分な人と、ゲームを作る力はないが情熱だけはあるという人たちが組んでゲームを作ると必ずいいものができないおかげで、タイトル数は増えたことは増えたんだけど……

ROM容量もメガの世界に突入。4月に発売された「森田の将棋」ではじめてバッテリーバックアップもついた。ディスクゲームが今の形に定着したのもこのころ。コナミなどは容量の少ない作品はディスクで、多いヤツはROMでという、うまい使い分けをしていた。「新鬼ヶ島」や「桃太郎伝説」などのような新しいアプローチをしたゲームも登場してきたが、ともかくやたらタイトル数が多く混乱の年だったというのが僕の印象

1988年 脱マニア化と多様化への道

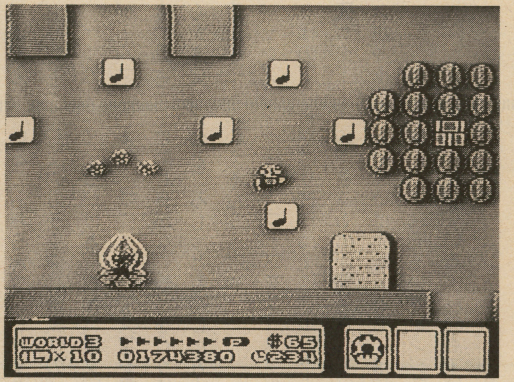
多様化とシリーズものの年だっ

スーパーマリオブラザーズ3

●1988年10月 ●任天堂 ●ROM ●6、500円

昨年の大ヒットソフトの一本。「スーパーマリオ2」「夢工場ドキドキパニック」と、これまで、任天堂の主力ソフトは、ディスクで出されていた。それほど、任天堂のディスクシステムにかける意気込みは、ものすごかった。

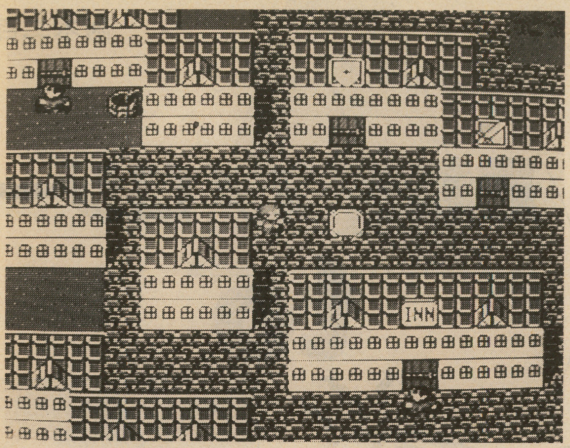
シリーズ3作目は、ROMで発表。名作の最新作として納得できるアイデアにあふれたデキだった。



ファイナルファンタジーII

●1988年12月 ●スクウェア ●ROM ●6、500円

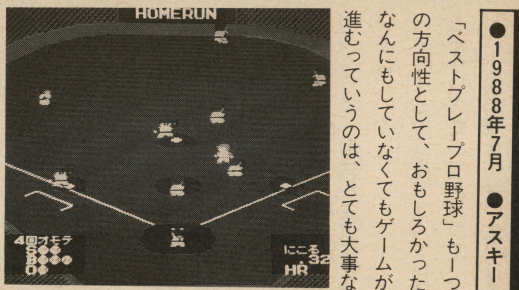
「ファイナルファンタジーII」は、プログラム的には見るべきところが非常に多い。ウィンドウの出し方とか、ビジュアル効果をバシバシ使ったりと、それなりに評価できる。でも、演出として、ドラクエに勝ってない。シナリオもいかにも「やらされてる」って感じだったし、ビジュアル効果も何回も見せられると飽きちゃうというところに気付かないんだなぁ。ドラゴンクエストチームの考えは、プログラムに凝るところはすでにイベントだけ。あとは、できるだけ簡素化してしまうというやり方だ。IVでは戦闘すら考えなくていい。でも、勉強にはなりました。



ベストプレープロ野球

●1988年7月 ●アスキー ●ROM ●5、800円

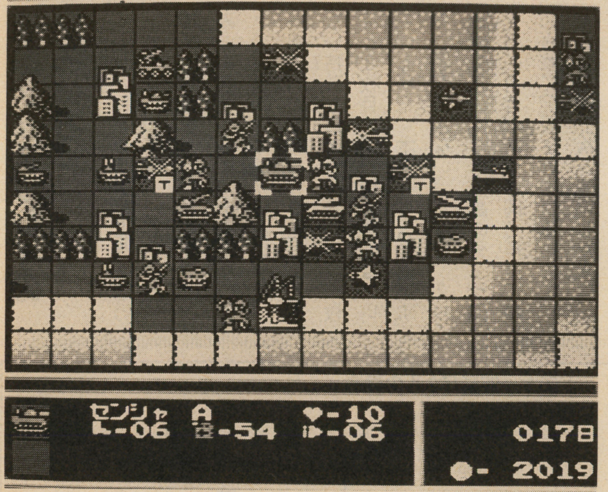
「ベストプレープロ野球」も一つの方向性として、おもしろかった。なんにもしていなくてもゲームが進むっていうのは、とても大事なことだ。ゲームの究極はなんにもしなくても楽しめるってところに行き着くのでは？ たとえば、3日間電源入れっぱなしにしといて、たまにそこでやってる試合をちょっと見ていくなんてのも可能なわけで、それがまた楽しめる。ベストプレー見てると、ホントの野球中継のほうがモタモタしていてイラつくようになっちゃう。環境ビデオみたいだ。これからこういうものは増えると思う。



ファミコンウォーズ

●1988年8月 ●任天堂 ●ROM ●5、500円

86年、RPGが爛熟期を迎えて、さて次は？ というときに誰でも思いつくのが、シミュレーション。所詮はそんな甘ったれた企画、シミュレーションゲームはたくさん出たけど、ろくなものはなかった。そのなかで、けっこうよかったのが、「SDガンダム」と「ファミコンウォーズ」、あとはPCエンジン、「ネタクリス」がなかなかセンスよかった。他は、悲しいことにファミコンのなんたるかをちっともわきまえていないゴミソフトが多かった。



たように思う。ファミコンの初期のゲームがビデオゲームをふまえて作られていき、その後RPGやアドベンチャーのファミコンソフトが、パソコンを模範として作られていったという方向性ではなく、ファミコンは、ファミコンであることを強く主張し出したって感じだ。

すでにあるファミコンゲームをふまえた新しいコンセプトのゲーム、たとえば「キャプテン翼」のような大胆な発想のゲームが増えてきた。

ところで、〝キッチンゲーマー〟って言葉を聞いたことあるかな？ 家事のかたわらゲームをする、奥さんたちのこと（キッチンドランカーじゃないよ）。で、最近は、さらに進んでゲームのかたわら家事をしちゃってる。僕の奥さんなんかもホントにそう。すでにファミコンは、ゲームマニアたちだけのものじゃない。こういう人たちにウケるゲームは、確実にいいゲームだと思う。

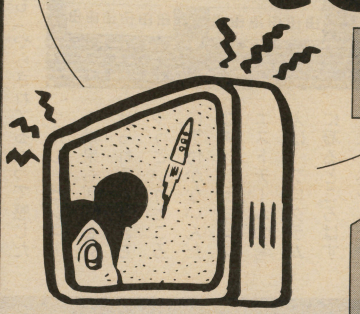
ファミコンでどんなことができるかが、もうわかってから作っているから、いろんな要求に答えられるような、新しい方向性がたくさん打ち出されてきてる。そして、売れるパターンは決して1つではなく、いろいろなジャンルのゲームが成功する可能性をもってきたのが1988年の状況だと思う。

僕自身の仕事は、「ファリーサーミキット」、「カイの冒険」とファミコンにドップリ浸かっていた1年だった。

阿木二百

第3回

最新テクノロジー A to Z



最近フラットディスプレイ事情

最近やたらとラップトップ（膝載せ型）コンピュータが目立つと思ったら、ゲームマシンにまでゲームボーイなるポータブルタイプが登場してしまった。ま、よく考えてみると、何年か前にもハンドヘルド機のブームがあり、ゲームウォッチという名のミニゲームマシンがあったのだが、今度の動きは一過性のブームではなく大きな波として定着しそうな感じだ。そこで、このコーナーでは、ラップトッパーたちを支えている縁の下の力持ち、フラット（平面）タイプのディスプレイ装置にスポットを当ててみた。

基本は2タイプ

一口にフラットディスプレイといっても2通りのタイプがある。1つが液晶タイプで、もう一方がプラズマタイプのものだ。

液晶ディスプレイは、最近の液晶テレビの例でもわかるように市販レベルでのカラー化に成功している。もちろんコンピュータ用としてのカラー液晶は試作の域を出ていないけど、白地に黒文字（つまり、紙にインクで文字を書くのと同じ自然な）表示を行うには今のところもっとも適した方式だといえるだろう。

一方のプラズマディスプレイは、やはり試作品ではフルカラー表示のできるものが開発されているが、たいていは黒地（あるいは暗いオレンジ）に明るいオレンジ色の表示になっている。色の点では不自然だけど、コントラストの高い（ということは、クッキリ、スッキリした）画面がセールスポイントなんだ。

液晶ディスプレイのいろいろ

じゃあ、細かく説明してみよう。

まず液晶ディスプレイだけど、基本は液晶をガラスと電極ではさみこんだサンドイッチ構造だ（図1）。ガラスには偏光板といって、一定方向の波形をもつ光しか通さない特殊な板がついている。1枚目と2枚目の偏光板の角度はズレているから、本来なら光は通過することができない。しかし、2枚の偏光板の間には液晶の分子が偏光板の角度のズレと同じ角度でねじられて配置されているために、1枚目の偏光板を通過した光は、液晶分子によって曲げられ、2枚目の偏光板をも通過することができるようになっている（図2）。

さて、ここで電極に電圧をかけてみよう。ねじれて配置されていた液晶分子が立った状態になり、1枚目の偏光板を通過した光はそのままの角度で液晶分子の間を通過し、2枚目の偏光板にさえぎられてしまう（図3）。これが液晶ディスプレイの原理なんだ。

昔は液晶パネルの後ろに反射板を置いて、外から来た光を反射させて表示していたんだけど、これは見にくいということで、今はパネルの後ろに独立した光源を置くバックライト形式が主流になっているね。

さてそこで液晶ディスプレイにも細かい方式の差があって、コンピュータの場合、今の主流はTN（Twisted Nematic）型とSTN（Super Twisted Nematic）型だ。

そして、これからはアクティブマトリクスの時代がくるといわれている。

TN型とSTN型の違いは、偏光板のズレの角度にあり、TN型では90度、STN型では200度から270度もズレている（図4）。もちろんズレの大きいほうが暗い部分と明るい部分の差が大きくなって見やすいんだけど、今度は光の屈折による色の干渉が出て黄色地に黒とか白地に青という表示色になってしまうという欠点もある。そこで液晶パネルを二重構造にしてもう1度逆のねじれを加え、色を白と黒に戻したものが白液晶と言われる最新のテクノロジーなんだ。

TN型やSTN型が縦横に並んだ電極（それぞれの交点がドットになる）に外から電圧を加えるのに対して、ドットごとに制御用のトランジスタを仕込んで直接コントロールしてしまったのが、アクティブマトリクスタイプの液晶ディスプレイだ（図5）。1画面で何十万個ものトランジスタを組み込むので技術的にはたいへんだが、応答性がよく、隣り合ったドットが互いに影響し合わないので、ブラウン管並みの画質が得られることになる。これからの注目株だ。

図1　液晶パネルの構造

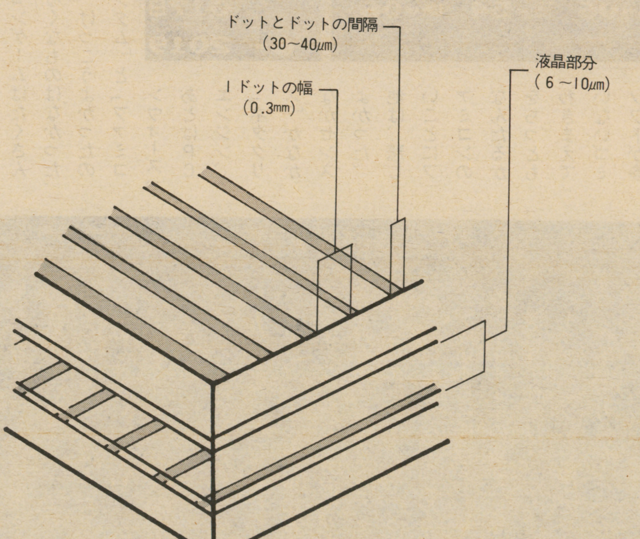


図4　STN型液晶ディスプレイ

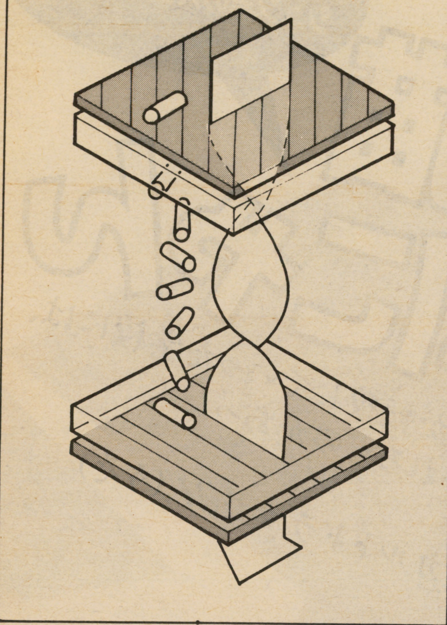


図3　液晶ディスプレイ（TN型）電圧印加時

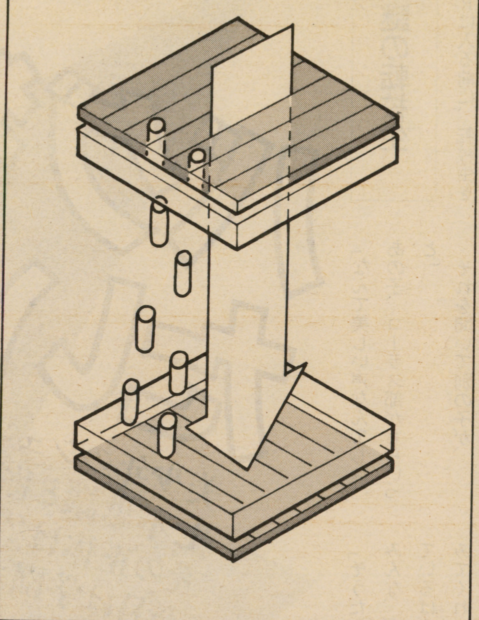
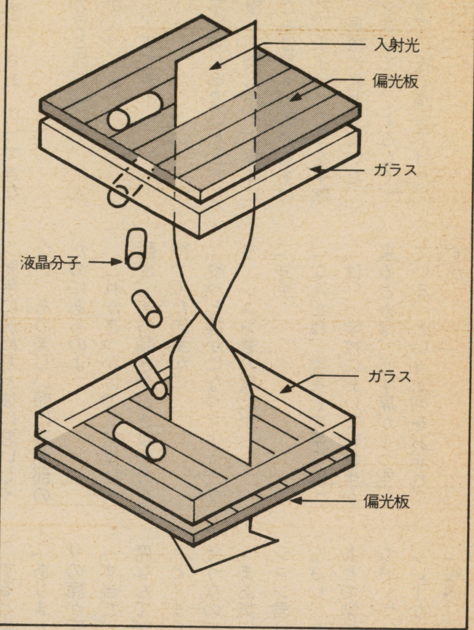


図2　液晶ディスプレイ（TN型）無電圧時



自分で発光するプラズマディスプレイ

液晶ディスプレイは、光の透過率を制御して表示を行っているが、もう一つの平面ディスプレイであるプラズマのほうは、ガス放電を利用して単体で発光するようになっている。液晶よりも価格的に高く、重量も重いが、見やすいために相変わらず一部のラップトップに使われている。

図6　DC型プラズマディスプレイの構造

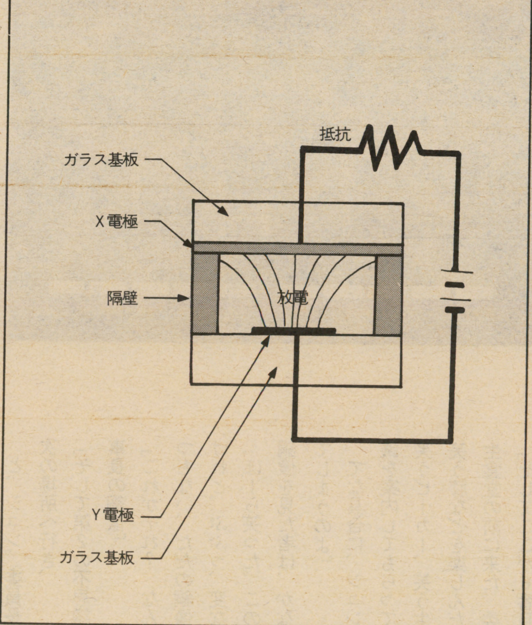
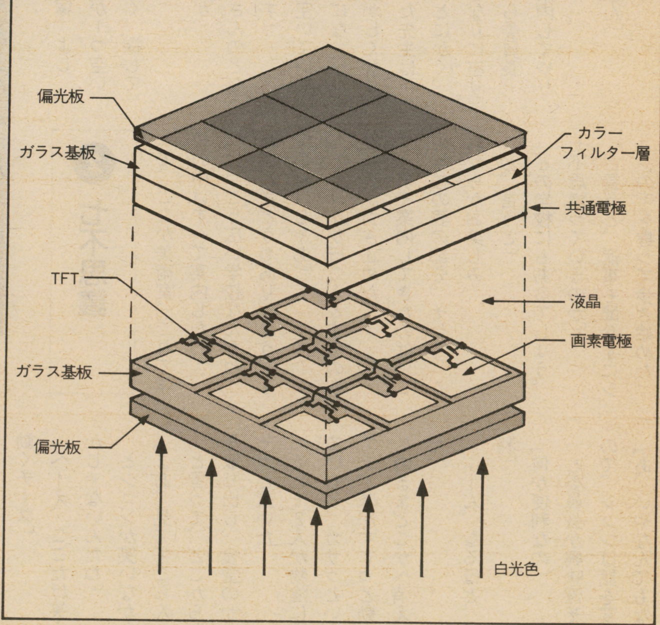


図5　TFTアクティブマトリクス液晶フルカラーディスプレイの構造



基本的にはネオンとアルゴンを混ぜたガスを電極ではさんだ構造をもち、電極に電圧がかかるとガス中の分子とガスから遊離した電子が衝突して発光する。いってみれば、ミクロのネオン看板がビッシリ並んでいるようなものだ。

プラズマディスプレイは電圧のかけ方によってAC（交流）型とDC（直流）型があるけど、濃淡を出すための階調表示に向いているのはDC型のほうだ（図6）。すでに4階調から16階調の表現が可能になっているが、同じ階調を液晶で表現すると各段階にあまり差がつかずにイメージがぼけてしまうので、濃淡のある画像表現ではプラズマに軍配が上がるのが現状なのだ。

フラットディスプレイの未来は明るい

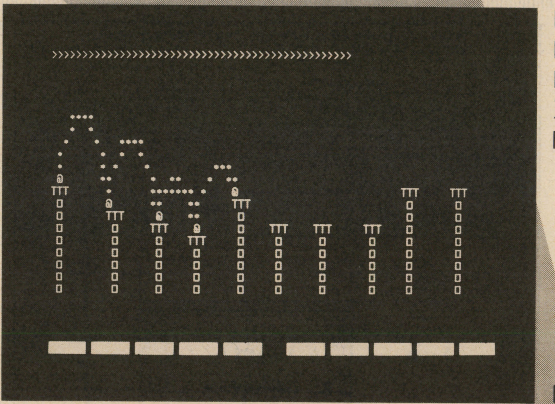
で、今後の展開だけど、ラップトップがカラー化されるのは時間の問題で、そのときに液晶ディスプレイが採用されることはほぼ間違いない。かたやプラズマディスプレイは階調表示に命をかけていて、今のところの目標は64階調の実現だ。

一昔前ならば、こんな技術は研究室レベルの話だったのだが、今やコンピュータショップはフラットディスプレイの博覧会場みたいなもの。だから、ゲームマシンだけじゃなく、今度はラップトップコーナーもじっくり見て回って研究してほしい。

最終回
シュン君の大冒険……ウソ

バグ猫たいにゃん

**美少年のシュンが転校していった学校には、七不思議と称されるものがあった！
その正体は？
今月は学園オカルトドラマだ!!(うそ)**



PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/77シリーズ
X1/turbo(Hu-BASIC)
MSX/2/2+

by TINYAN

❶ 謎の転校生

「H・Rに入る前に、転校生を紹介しよう。さあ、入ってきなさい」

ガラガラと扉を開けて、1人の少年が入ってきた。

「きゃー、すてきー」

「かわいいー」

黒の学生服が場違いだと感じるほど優しく美しいその少年に、女の子たちは早くも歓声をあげはじめた。少年はその中を平然と進み、黒板に名前を書いた。

「○×シュンです。よろしく」

と言って、軽く頭を下げた。

とたんに、

「なんて美しい声なんでしょ。あの子、コーラス部がもらいっと」

それを聞いて別の子が、

「勝手に決めちゃ彼に悪いじゃない。あの美しい顔は演劇部のためにあるのよ」

これがきっかけで、教室は大騒ぎ。その騒ぎがおさまるのを待ってた先生が、

「やっと静かになったようだな。で、シュン君の席だが……」

「先生」

「なんだね、委員長の手塚君」

「はい。学校において転校生が来るときは、必ず席が1つ空いている、という法則をお忘れですか」

「そうだったな、手塚。よし、みんな、どこかに席が1つ空いているはずだ。よーく、探してみてくれ」

すると生徒の1人が、

「ありました。如月さんのとなりの席が空いています」

「本当だ。昨日まで空いている席なんてなかったのにな」

と、また教室が騒がしくなりそうなのに気がついた先生は、

「まあ気にするな。とにかく、シュン君は如月のとなりに座りなさい。あ、それから委員長。あとで学校の中を案内してやりなさい」

「いーなー、手塚さん」

「役得、役得」

❷ 七不思議

「で、ここが美術室。これで学校の中はすべて案内したわ」

「けっこう広い学校なんだね。わざわざどうもありがとう、手塚さん。じゃあ」

とシュンが行こうとするのを、委員長が引き止めた。

「今まで案内してきたのは、この学校の表の部分。そして、これからがお楽しみ」

「と、言うと」

「どの学校にもあるでしょう。七不思議っていうのが」

と言うと、返事も聞かずにシュンの手を握って歩き始めた。

「その一。笑う第3女子トイレ。授業中、トイレに行った女子が必ず遭遇するのがこれ。誰も居ないはずのトイレから、不気味な笑い声が……」

「ふーん。でも女子トイレの出来事なら、ボクには関係ないや」

と、シュン。委員長は黙って次の場所へ行き、

「そして第2の不思議。笑う理事長の銅像」

「これがそれ？　なんのへんてつもない、ただの銅像のようだけれど。ぷぷっ、変な顔」

「ほーら笑った。この理事長の銅像を見た者は、かならず笑ってしまうのよ」

てな具合に、シュンは七不思議を案内してもらっていった。笑うビーカー、笑う生徒会長、笑う膝などを楽しんだ2人が学生食堂の前に来た。委員長は、

「そしてここが6番目の不思議、動くチーズ」

「へーえ、ここだけ笑うなんとかじゃないんだね」

とシュンが笑いながら言うと、

「まあ、見ててごらんなさい」

と言って、どこからかチーズを取り出し、食堂のかたすみにそっと置いた。

そして2人が物陰に隠れて見ていると、カサッという音がしてチーズがすすっと動きだし、そのままどこかへ消えてしまった。

「ふーん、なるほど。これは便利」

「何が便利なの」

と委員長が興味深そうに聞くので、シュンは話を変えた。

「あ、いやなんでもないよ。それより手塚さん、次の不思議に案内してよ」

すると委員長は、

「不思議はこれで全部よ」

「え、でも全部で6つじゃ七不思議にならないよ」

と言うシュンに委員長は、

「そう、七不思議なのに6つしか不思議がないっていうのが、7つめの不思議なの」

❸ 真打ち登場

「であるからして、XイコールYプラス……」

キーンコーンカーンコーン。

「今日の授業はここまで」

4時限めが終わり、昼食の時間がやってきました。

「あれ、忘れちゃった」

と、シュンが鞄を開けてため息をついていると、となりの席の如月が、

「ねえ、どうしたの」

と、のぞきこんできました。

そこでシュンが、

「うん。お弁当忘れてきちゃったんだ。しかたないから今日はパンにするよ」

と答えると如月は、

「えー、今ごろ行っても、もう売り切れているわよ。それよりあたしのお弁当分けてあげるから」

「悪いよ、そんな」

「いいから、いいから」

「如月さん、抜け駆けは卑怯じゃなくて」

気がつくと、女の子たちが集まってきている。

「シュン君。如月さんのお弁当は食べて、あたしのは食べない

シュン君の大冒険……ウソ　各機種共通リスト

X1/turboをお使いの方は、100行を以下のように変更してください。
100 WIDTH 80
MSX/2/2＋をお使いの方は、100行を以下のように変更してください。
100 SCREEN 0:WIDTH 80

```
100 WIDTH 80,25
110 DEFINT A-Z:DIM D(80,25)
120 G=1:LV=2:INPUT "SPEED 0-500";WT:IF WT<0 OR WT>500 THEN 120
130 PRINT CHR$(12);:FOR J=1 TO 20:FOR I=1 TO 78:D(I,J)=1:NEXT:NEXT
140 FOR N=1 TO 10:X=N*7-INT(RND(1)*5):Y=INT(RND(1)*6)+9:IF N=1 THEN XX=X:YY=Y
150 FOR I=INT((-LV)/2) TO LV ¥ 2:D(X+I,Y+1)=2:LOCATE X+I,Y+1:PRINT "T":NEXT
160 FOR I=Y+2 TO 19:D(X,I)=0:LOCATE X,I:PRINT "ロ";:NEXT:NEXT
170 X=XX*100:Y=YY*10:SX=5:SP=1:LOCATE XX,YY:PRINT "@";
180 LOCATE XX,YY:PRINT "@":SX=SX+SP:LOCATE SX,0:PRINT "> ":IF SX>75 THEN SP=-1
190 IF SX<5 THEN SP=1
200 A$=INKEY$:FOR I=1 TO WT:NEXT:IF A$="" THEN 180
210 SY=-VAL(A$):IF SY>=0 THEN 180
220 FOR I=1 TO WT:NEXT:X=X+SX:Y=Y+SY:SY=SY+G:IF Y>210 THEN Y=210
230 XX=INT(X/100):YY=INT(Y/10):LOCATE XX,YY:PRINT "*";:IF D(XX,YY)=0 THEN 300
240 IF D(XX,YY+1)<>2 THEN 220
250 X=XX*100:Y=YY*10:IF XX<65 THEN 180
260 LOCATE 20,5:PRINT "CLEAR LEVEL ";CHR$(65+LV);"   PUSH SPACE KEY"
270 IF INKEY$<>" " THEN 270
280 LV=LV-1:IF LV=>0 THEN 130
290 PRINT CHR$(12);:LOCATE 25,9:PRINT"CONGRATULATIONS!YOU SAVE TINYAN":GOTO 310
300 FOR J=1 TO 5:FOR I=32 TO 120:LOCATE XX,YY:PRINT CHR$(I);:NEXT:NEXT
310 LOCATE 25,1:PRINT "REPLAY SPACE KEY":IF INKEY$<>" " THEN 310
320 PRINT CHR$(12):GOTO 120
```

なんて言わないわよね」
「それを言うなら、あたしのだって食べてよ」
わいわいがやがやと騒がしくなったところへ、
「にゃあ」
一瞬にしてあたりは静まり返った。そしてそれは一瞬だった。
「きゃあ、猫よ、猫」
「かっわいー」
シュンは騒ぎまくっている女の子の間を抜けて、
「あ、やっぱりたいにゃんだね。その荷物はもしかして、ボクのお弁当かい」
「にゃん」
「どうもありがとう。お弁当重かっただろうに。おなかも空いているだろう。少し食べていっていいよ」
「にゃあん。はぐはぐ、むぐむぐ、ごっくんにゃ」
「おいしいかい」
「ぱくぱく」
「こらこら、ボクの分も残しておいてくれよ」
「んーにゃん。もぐもぐ、はぐはぐはぐはぐはぐ」
「あー、全部食べられちゃったよ、もう。お前、なんのために来たんだよ」
たいにゃんがお弁当を全部食べたのを見た女の子たちは、
「シュン君、お弁当全部猫さんに食べられちゃって残念ね。でも、あたしのお弁当があるから大丈夫よ」
「それなら、あたしのも」
シュンはそのようすを見て、
「こら、たいにゃん。また前の状態に戻ったじゃないか。ちょっとこっちへおいで」
と言うと、たいにゃんをつかんで食堂のほうへと走っていった。そして下にチーズを置いて、
「たいにゃん、ばつとしてあのチーズを取っておいで」
「にゃーんだ、そんにゃことだったらかーんたん……」
「こ、こら」
と言って、シュンはあわててたいにゃんの口を押さえた。
「ここは学校なんだよ。しゃべっているのを人に聞かれたらどうするんだ」
「わかったにゃん」
と言って、たいにゃんはチーズを取りに行った。そしてチーズをつかんだとたん、
「ちゅー」
「ねずみだにゃーん」
そう、動くチーズの正体は、たんにネズミがチーズを引いていただけのことだった。一方、ネズミのほうは突然現れた猫に驚いていたが、その猫がおびえているのに気がつくと、逆にたいにゃんのほうに近づきはじめた。
「にゃーん、たすけてよお、シュン。ごめんにゃさあい」
それを聞いてシュンは、
「そろそろ許してやるか。ねずみ取りロボット、作動」
ところがその瞬間、限界に達したたいにゃんが逃げてきたのだ。そしてロボットは、後方の『ちゅー』という鳴き声に反応して、たいにゃんを捕獲してしまった。
「にゃーん、出してよお」
泣き叫ぶたいにゃんにシュンは、
「たいにゃん、これは外部からは救出できないんだ。なんとか自力で出てきてね」
「みー、ひどいよお」

④ 柱の猫サン たいにゃん

今回のゲームは、愚かにもねずみ取り（スピード違反取り締まりじゃないよ）に捕らえられてしまったたいにゃんの、大脱出スペクタクルロマン(おいおい)です。ねずみ取りの中には何本かの柱がありますが、その柱から足を滑らせて落ちると、異次元の果てに飛ばされてしまいます。下に落ちないようにうまくジャンプして、右端まで行ってください。

使うキーは[1]から[9]までの数字キーで、数が大きいほど上方向へのジャンプが大きくなります。また、画面上方には横方向のジャンプ力を表すグラフが伸び縮みしています。そしてキーを押した瞬間のグラフの長さが、横方向へのジャンプ力を示しています。

さあ、3つの面をクリアしてたいにゃんを脱出させるのは誰だ。

⑤ 次回予告 んがんぐ

なんとたいにゃんが、7人家族の家に連れていかれた。しかし、そこにはタマという先住猫が……。次回バグ猫たいにゃんさん、『かつお、おおあわて』、『たらちゃんのおてがら』、『波平さんの里帰り』の3本です。お楽しみに。
「うそばっかりだにゃん」

マニアル浜口のゲーム進化論

ファミコン・アドベンチャー繁盛記

最終回
文／浜口 勇

今月は少し趣向を変えて、非リアルタイムゲームのなかでも最近非常に目に付く、ファミコン用アドベンチャーゲームとその周辺を探っていってみよう（ただしかなり辛口に）。

アドベンチャーがザクザク

パソコンやファミコンでは、今やRPGが飛ぶ鳥を落とす勢いである（うそ：少なくともファミコンにおいては飛ぶ鳥を落とす勢いなのはドラクエであって、RPG全体ではないと思うのだけど。どうかな?:)。

「そんなに受けているならば、うちも」というふうにソフトハウスが考えたかどうかは知らないけれども、最近のソフトのレビューを見ているとRPGが出るわ出るわの大騒ぎだ……よね。

しかし、だ。

別に騒がれてなんかいないし、「ブームなんかとっくの昔に終わってしまった」などという噂さえ聞こえてくる。アドベンチャーがファミコン上ではRPGに負けじとたくさん出ていることに、ある日突然気がついてしまって、僕は思わずあぜんとした。

ファミコンのハードウエアってのは、はっきりいってアドベンチャーには全然向いていないのだ。理由はちょっと考えただけでも3つある。

①ファミコンがキャラクタベースのマシンであるために、画面上に自由に絵を描くことは難しい

②RAMが少ないので、ゲーム中の情報を大量に保存しておくことができない

③高速だが高価なメモリーであるROMを、低速でいいけれども絵データなどのためのメモリーが大量にいるアドベンチャーに使うのはもったいない

などなど。でも、これらはすべてソフトハウスが考えることで、ゲームをやる僕らには全然関係ないのも事実。

また、最近ではバッテリーバックアップRAMを積んだROMカセットが多く、昔みたいに長々とパスワードを打ち込んでということはなくなって、かなり楽になっているし……。まあ、単なる貧乏人根性とか余計なお世話と言ってしまえばそれまでだけれども。

では、少し頭を冷やして、ゲーム自身に目を向けてみよう。「で、結局アドベンチャーって何?」と。

アドベンチャーのあけぼの

アドベンチャーとは元々どこからやってきたか?

世界で最初のアドベンチャーは「Adventure」というゲームで、スタンフォードAIラボのドン・ウッズという男によって書かれたものだといわれている。つまり、このゲームの名前自身がアドベンチャーというジャンルの名前として受継がれたというわけだね。

「Adventure」は今でもCのソースコードとして手に入れることができるので、その内部構造の隅々まで知ることが可能だ。

この元祖アドベンチャーの特徴はというと

①文字端末でゲームができる（つまり絵が出なくて文字だけでゲームを進める）

②キーボードから文字の列を入力することによってゲームを進める

といったことであった。

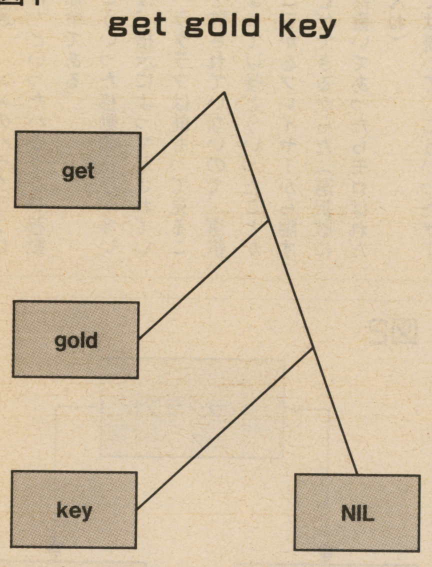
とにかく、画面上に出るのは文字、文字、文字である（しかも英語! 当たり前だけど）。そして入力も文字、文字、文字なのである。

さて、この2つの特徴のなかでとくに重要なのは②の文字列で命令するということだろう。

これは、たとえば「GO WEST」とか「GET ALL BAT KEY」、「USE SWORD」のような片言英語で指示するということである。これはコンピュータゲームのもっとも偉大な発明ベスト10というのを作れば、必ずその中に入ってくるだろうと思われるほど重要なことだ。

こういったあいまいな自然言語（人間がしゃべる言葉だよ）の入力を受け付けるというのは、

図1



現在ではデータベース操作言語のような実用レベルでも使用され、役立っている。

一般に日本語よりも英語のほうがコンピュータで解析しやすいということになっていて、日本語解析はICOT（第五世代コンピュータの研究所ね）などで研究中ということで、まだまだ研究段階なのだ。

この最初のアドベンチャーの特徴は、以後インフォコム（zorkとかいったテキストアドベンチャー専門のソフトハウス）の登場などによってより磨きがかかり、いかに普通の英語を理解できるようになるか、といった点が多くのソフトハウスによって競い合われ、パーサー・ウォーなどといわれた（パーサーというのは入力された文字列をコンピュータで処理しやすい形に解析する部分の総称で、普通は図1のように文字列を分解して内部のデータとの照し合わせを行うといったことをする）。

退化か進化か?

みんなはここまでアドベンチャーの話を聞いて、こう思っただろう。「フーンそんなゲームもあったのか……」

そうなのだ。今の日本にはこんなゲームは存在しない。

現在、巷でアドベンチャーといわれているゲームはメニュー選択方式といわれている方法で、画面上に表示されたコマンド群から命令を選択するようになっている。正直いって、プログラム的には元祖（テキストアドベンチャーなどと呼ばれる）で使われていた文字列入力方式よりも全然簡単、というか要は普通なのである。

なんで偉大な発明であった入力方法が滅びて、安易な方法に流れたのだろうか？　それはまず、日本語と英語の言語としての本質的な差が大きかった。

すでに書いたように、英語では自然言語入力があるていど実用化されているのに比べて、日本語ではまだ研究段階なのだ。加えて言えば、技術的には高度な入力方法ではあったが、冒険というよりは命令として通用する単語を探し出すだけのゲームになってしまったという理由で、アメリカ本国でもすたれてきている。実際、アドベンチャーゲームの老舗インフォコムのもっとも高度なゲームでも、認識できる単語数は膨大な英単語のなかでもわずか600程度だ。それ以外の単語が入力されると、「わかりません」とか「その単語は辞書にありません」といった答えが返ってくるだけなのである。

こういった理由によって、英語圏でも、そして日本語を使うわれわれ日本ではさらに急速に、文字列入力の衰退が起こったのであった。そして、このような混乱のせいで、アドベンチャー自身もいったんは衰退してしまった。

しかし、メニュー選択方式によってリフレッシュされて再登場し、ファミコン上では数的にはRPGなどにも匹敵するような種類が出るようになったというわけである。

しかし、なぜこんなに多種類のアドベンチャーが出るのかを考えたときには、失望を覚えるような状況があるのも事実だ。

つまり、かつてのアドベンチャーが、少なくともパーサーというプログラムが作れなければ作れないゲームであったのに対して、今のアドベンチャーが技術的にひっかかる部分は何もない、つまり誰にでも作れるゲームになってしまったということが問題になってきたのである。

簡単に作れるから、すぐ出せる。だからたくさんの種類がでる。といったことがありはしないか、と邪推してしまうのだ。

アドベンチャー対ゲームブック

ゲームブックには悪いが、システムとして考えた場合のアドベンチャーの最低線はゲームブックだろう。

ゲームブックは貧乏人のアドベンチャーゲームといえるかもしれない。なぜなら、ファミコンやパソコンといった初期投資をしなくてもすむうえ、その単価が安いからである。そういえば、アドベンチャーがアメリカから、ゲームブックがイギリスからやってきたというのも興味深い（けっしてイギリスが貧乏だといっているわけ……だったりして。くすくす）。

ゲームブックの構造というのは、普通は次のようになっている。

- 導入部
- パラグラフ群
- 終わり

まず導入部が1つあり、続いてゲーム本体ともいえるパラグラフ部が1個以上存在する。そしてそのパラグラフの中に混じって終わりがこれまた1個以上存在するといった具合だ。

導入部自身の構造は

- 説明文
- 指示

のような形をとる。

続いて最初のパラグラフがあって、ゲーム本体へとつながるわけである。

ゲームを構成するパラグラフの構造は、

- 説明文
- 指示
- 選択肢

のようになっている。

終わりの構造は、

- 説明文

だけで、ここでどのような状況で終了したか（バッドエンドとかグッドエンドとか）が説明されてゲーム終了となるわけだ。

では、説明文や指示、選択肢とはいったい何か。

説明文ていうのは、プレイヤーが今どういう状況にあるかを教えてくれる文章である。プレイヤーはここを読んで、次にどのような行動を取るかを考えるのだ。

指示とは、このパラグラフにきたときにどういうことが起きるかが書いてある部分。たとえば戦闘が起きるとか、プレイヤーの持ち物やキャラクターのパラメーターが変化するといった指示が書かれている。

選択肢は唯一、プレイヤーがゲームに対して能動的にかかわれる部分だ。プレイヤーは適当な選択肢を選び、そこに書かれ

た指示に従う。選択肢の指示とは普通、「××のパラグラフに行け」といったパラグラフ移動の命令である。

こういった移動の指示が多いのは、指示によって示されているパラグラフは前もって見ることを許されていないので、選択によって以後どういったことが起こるかをプレイヤーから隠すことができるからだ（選択肢に直接書いてあったらモロばれだもんね）。

では続いて、こういったゲームブックの構造を、ゲームブックレベルの簡単なアドベンチャーと比べてみよう。

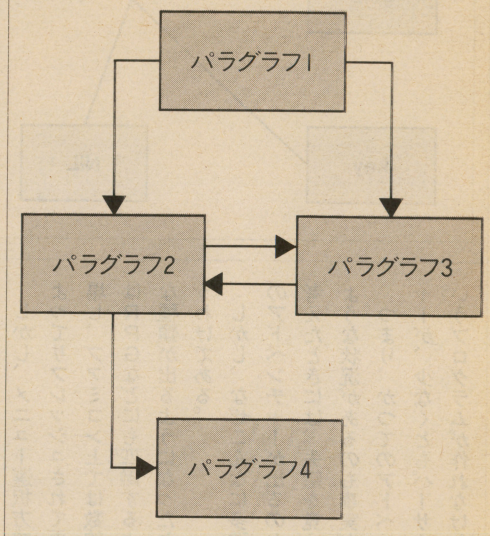
まず最大の差は、指示や選択肢上の指示といった部分が、すべてプレイヤーの目に見えない部分、つまりコンピュータのなかのプログラムとして実行されるということだろう。

だからプレイヤーがやることは、絵を見たり文章を読んだりしてから、適当な選択肢を選ぶだけである。サイコロを何度も振ったりページをめくってパラグラフを探すのは結構面倒な仕事なので、ゲームブックに比べ展開はかなり楽になっているといえる。

もしも、こういったアドベンチャーのプログラムを見ることができるならば、それはあたかもゲームブックであるかのようにプレイすることが可能である。ただし、ゲームブックではパラグラフを変えたりすることによってプレイヤーの目から隠していた情報も、プログラム上では目の前に堂々と書き示してあるのでネタばれしてしまい、興ざめだろうが……。

こういったゲームブックの基本構造は、パラグラフという本のなかでの場所が問題になっているという点において、場所主体の考え方だといえるだろう（図2）。

図2



本格アドベンチャーは取る、使う？

ゲームブックだってやってみればおもしろいし、べつに「プログラムが複雑ならばよい」と主張する気もない。ではなぜもっとも低レベルのアドベンチャーがゲームブックなのか？ それは、実際にはゲームブックでは書き示せない事柄があるからだ。

たとえば僕が、ファミコンでやったゲームを挙げると、

①オホーツクに消ゆ（アスキー）
②水戸黄門（サン電子）
③マニアックマンション（ジャレコ）
④デジャブ（ケムコ）

といったところなのだが、このなかでゲームブック的なのは①だけで、②は処理的には近いと思われるけれども見た目はかなり工夫してあるし、③④はむしろ古典的なアドベンチャーゲームに近い（オリジナルはアメリカ製だしね）。

おもしろさだけでいったら番号の順になるので分が悪いような気もするけれど、システムとして見た場合には③④も興味深い点が多い。

では①②になくて③④にあるのはいったいなんなのだろうか？

それは物（オブジェクト）という考え方なのである。

この世の中に存在するさまざまな物をコンピュータ内に表現しようとする努力の痕が、③④のゲームにはありありと見られる。逆に、①②のゲームに物が存在することは難しい。

ゲームブックにおいて、落ちていた物（たとえば鍵でもいいだろう）を拾ったりしたときに、それがどこで使えるかを考えればすぐわかる。

それは、選択肢のなかでそれ（この場合鍵）が使えることが指示されたときだけなのである。つまり、そのパラグラフのなかにその物を生かす仕掛けがあるのであって、その物体（鍵）はその仕掛けが使えるということを示す単なる符号に過ぎないのである。

本当はどんな場所でも――鍵だって、土をほじくったり投げ捨てたりするぐらいのことはできるのだ。

ゲームブックの勝利

もちろんゲームブックでも、こういったことはできる。すべてのパラグラフに鍵を捨てるという選択肢をつけ、メモに鍵をどこで捨てたかをチェックしておけばよいのだ。

しかし、もし鍵が30種類あったとすればどうすればよいだろうか？ 選択肢も自動的に増えるか？ それともメモに特記しておくか？ じゃあ土のほじり方は？ 地面が土のところには必ずその選択肢があるのか（もし土壁をほじりたいときにはどうする）？ いや、もうやめておこう。

「そんなに不自由なものなら、なぜ①②をおもしろいゲームだったというのか？」という疑問をみんなももったと思う。

答えは、簡単である。

この2つのゲームは推理物だったからである。つまり推理だから、ゲームのなかで重要なのは物ではなくて情報なのだ。情報ならば、プログラムに関係なく、僕たちの頭の中にしまっておいて、いつでも好きなときに使うことができるではないか！

結論

たとえアドベンチャーであろうとも、コンピュータゲームである以上、プログラムの動きによって内容を左右される。コンピュータの特徴を生かして、少なくとも自動ゲームブックよりはよい内容というのをソフトハウスは目指してほしいと思う。

悲観的な話のようだけど、本当は僕は楽観している（悲しいのはデジャ×だけ、うるうる）。

ただ、やはりそれなりの工夫があるゲームだと嬉しいのだ。アドベンチャーはシナリオ（だけ）だなんてヤボは言いっこなしにしようね。

というわけで去年のベストアドベンチャーを1本挙げるとすれば、それはコナミのスナッチャー（パソコンだけどね）だ。

こいつはスゴいぜ。コナミがこのシリーズをバシバシ出してくれるなら、すべて許す！

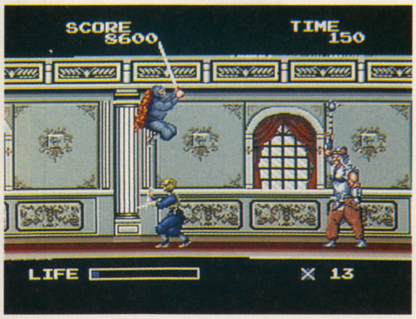
ニンジャウォーリアーズ



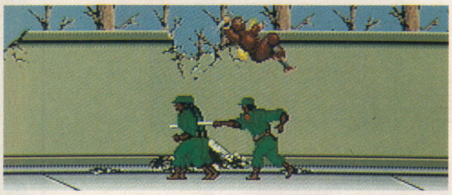
究極タイガーに続くタイトー第2弾は、やはりアーケードで人気のこのゲーム。横3画面のオリジナルをシネスコ型1画面に変更して、見事にあの迫力を再現!!

タイトー　6,200円

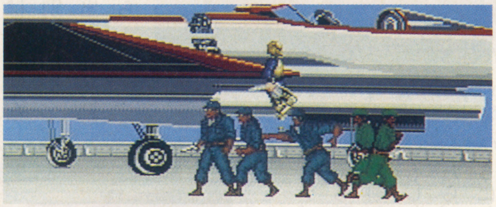
3画面きょう体をこうして表現した



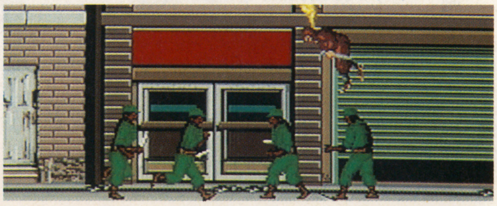
ダライアスタイプの3画面きょう体で迫力のアクションシーンを売り物にしていた超本格横スクロールアクションが、ついにPCに移植された。もちろん、一般のテレビで3画面表示なんて無理な話。そこで採用されたのが、このとおり画面の上下を切り取ったシネスコープ画面。劇場映画の醍醐味でプレイする新機軸なのだ。結論から言って、これはかなり成功だと思う。アーケードほどの迫力はないにしろ、イイセンいってるね。



まるでアクション映画の１コマを見るような迫力。マイキャラであるＮＩＮＪＡ、ＫＵＮＯＩＣＨＩの、いかにもそれっぽい動きも楽しい。俊敏な操作にもキッチリ対応してくれて完成度は高い。



アーケードのグラフィックが、どこまで再現されるかが大きなポイントだったが、その点でも合格。



シネスコープ画面になったことで視界がせまくなるのでは？　の心配も無用のようだ。

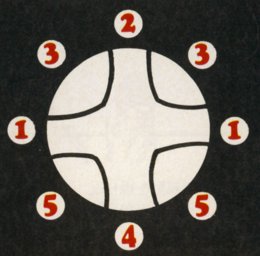
単純な操作ながら奥深いアクション

いわゆるカンフータイプの、バリバリアクションだが、防御の基本姿勢、そこからの回転ジャンプなど、独特な動きが加わって、かなり応用を楽しめるのがこのゲームの特徴だ。操作性も文句なし。マイキャラが思いどおりに動いてくれて、しかも動き1つひとつが決まってる。アーケードでは、かなりの難易度を誇ったゲームだが、その移植度は？　ぼちぼち、解説しよう。



キャラクターの描きこみもバツグン。さすがタイトーさん。

基本操作



回転ジャンプ



防御の姿勢から十字キーの③を押す。ジャンプしている間は攻撃を受けない。確実にマスターしたい動きだ。

ジャンプ



十字キーの②を押すと真上に、③で斜めにジャンプ。回転ジャンプと違ってジャンプ中に攻撃を受けてしまう。

防　御



IIボタンを押したままで、この姿勢をとれる。刀や拳銃などの飛び道具からも身を守ることができる。

手裏剣



Iボタンを押す。持っている数が決まっているので注意。離れた敵を攻撃できるが、あまり強力ではない。

苦　無



IIボタンを押す。１回押すと右だけ、２回続けて押すと右、左とワンツーで攻撃する。タイミングを覚えよう。

しゃがみこみ歩行



十字キーの⑤を押す。ライフルの攻撃や忍犬の攻撃をかわしながら移動するときに便利。防御の姿勢もとれる。

しゃがみこみ



十字キーの④を押す。防御の姿勢から同じ操作をすれば、防御したままでしゃがむこともできる。

STAGE.1

ステージ1はアーミーの攻撃がメイン。かる～く肩ならし、という感じかな。でも油断は禁物だ。



準備運動はココで。1面は無人街だ！

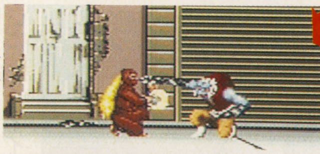
最初の面でもあるし、ここはとにかく基本を覚えることから始めよう。まず、ザコキャラを相手にしたときの間合いの取り方。敵がどのあたりまで接近したときに攻撃すべきかをチェックしよう。次に防御の姿勢をマスターする。これがなぜ重要なのかは、アーミーマシンガンなどの飛び道具を使うキャラや、攻撃力の高いボスキャラを相手にしてみたらわかると思う。飛び道具を使うキャラには防御しながら接近して攻撃する、ボスを相手にするときは防御の姿勢を取りながらスキをうかがう、というのが基本的な攻略法なのだ。さらに回転ジャンプで敵の目をくらませる。とくに土蜘蛛、くの一などボス格の敵にはぜひこの技で対抗したい。と、まあこんなところかな。この面に関しては敵のアルゴリズム、出現ポイントなどを無理して覚える必要はまったくない（土蜘蛛、くの一は別格だけど）。ほとんどのキャラは当たり前の動きしかしないんだから。

ボス

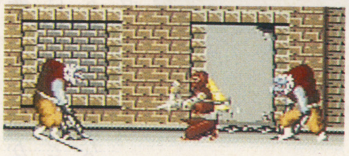


土蜘蛛に比べると、はるかに攻撃力が上。離れすぎると手裏剣を飛ばしてくるので注意しよう。

中ボス



初めて対戦するホネのあるヤツ？ 思うように戦えないかも。

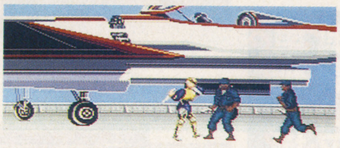


土蜘蛛も2匹になると、かなり苦戦することになりそうだ。

STAGE.2

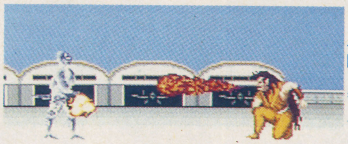
背景に注目の軍事基地

バックに鮮やかな戦闘機が描かれたりして美しい2面。そろそろ敵もバラエティーに富んだ動きを見せ始める。まず最初の忍犬。こいつは2種類あって、そのまま走り抜けていくのとちゅうでジャンプするのがいる。といっても、どちらに対してもしゃがんで攻撃するのが有効なんですけどね。またアーミーナイフの人数も増加、なかには飛び蹴りをしてくるものも現れたりして、ザコといえども侮れない存在になってくる。さらにアーミーランチャーが初登場、アーミーマシンガン、スナイパーなど飛び道具を使ってくる敵も断然増えて、そろそろ手裏剣を使っていかないと苦しいかもしれない。この手の敵を発見したら、手裏剣を2発ずつ投げるようにしよう（なかには4発必要なのもいるけど）。

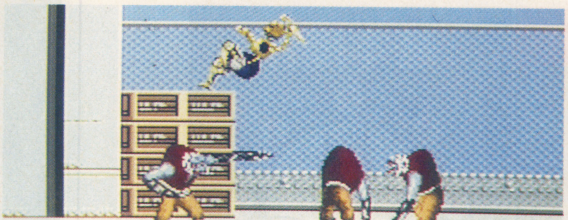


背景の戦闘機。でも見るヒマもない？

次にボス格の敵だが、火炎忍者が中ボスとして初めて登場する。こいつがゲロゲロに強い。口から吐く炎は防ぎようがないし、ワープしてどこに現れるかわからないから、間合いを考えながら接近なんて悠長なこともやってられない。というわけで、こいつこそアルゴリズムを覚える必要がある。手裏剣で攻撃するのもいいけど、16発も必要だし投げた瞬間にワープされてしまうからねえ。炎を吐かない一瞬を狙って近づき苦無で攻撃、炎を吐きそうになったら回転ジャンプで逃げる。これしかないだろうね。さて最後のボスは1面にも登場した土蜘蛛3匹。囲まれないように注意して1匹ずつ倒そう。



火炎忍者の炎を浴びると一瞬で黒コゲ。



土蜘蛛の三位一体攻撃！ 回転ジャンプで移動を繰り返しながら攻撃しよう。1匹にかまっていると後方から襲われてしまう。はさまれたら苦しいぞ。

主な敵キャラ

アーミーナイフ



代表的ザコキャラ。武器はナイフで飛び蹴りしてくるものもいる。色違いの青いアーミーは2倍の耐久力。

アーミーマシンガン



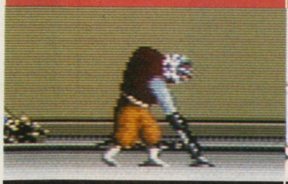
プレイヤーが近づくと止まってマシンガンを撃つ。後半のステージではしゃがんで発砲する者もいる。

アーミーランチャー



プレイヤーが近づくとランチャーを撃つ。プレイヤーのいる場所によって飛ばす距離を変える。

土蜘蛛



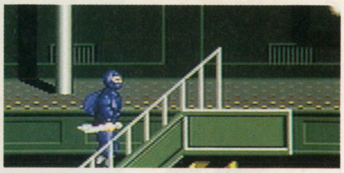
長い手の鉄爪で攻撃してくる。ガードも固い。中ボスクラスでは最弱で練習台にもってこいだ。

STAGE.3

中ボスクラスが続々登場する!

ステージ3の舞台は倉庫。階段があって、1階、2階どちらかの順路を進むような場所があったり、配管のために、しゃがんでしか進めないところがあったり、マップの仕掛けもなかなかイジワルだ。

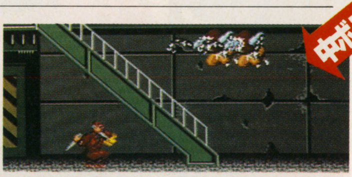
敵キャラはというと、これがまた一層やっかいで、中ボスクラスのマップ・キャラが続々と登場してくる。土蜘蛛、くの一はもちろん、初登場の強敵シャドーマンもいる。シャドーマンは、その名のとおり、影のような動きをする。プレイヤーと同じ苦無と手裏剣を使いこなし、動きは逆にマイキャラよりも速いくらい。まともに斬り合っていたんじゃあ勝ち目はない。回転ジャンプで背後に回り込めるように練習しよう。ただし、深追いはしないこと。ダメージを受けるとワープしてしまうから、2、3回斬りつけておいて次の攻撃に備える、という感じで対抗するのがよさそう。



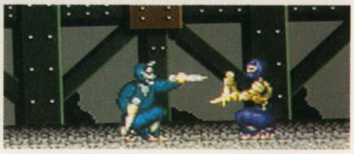
階段によって道が分かれる。上のほうがラク?

さて、そして最後のボスが、これまた初登場のアイアンアーム。コイツの強さは筋金入りだ。鉄球をブンブンと振り回し、近づくとその鉄球を投げつけてくる。とても手裏剣では対抗できないし、スキを見て接近するしかない。このとき、もちろん防御の姿勢をとっていないとアッという間に大ダメージを受ける。また近づきすぎてもダメージを受けることになるから適当な距離を自分で見つけること。間合いがわかったら、今度はタイミング。接近戦のときアイアンアームはクサリを斜めに振り降ろして攻撃してくる。こちらが攻撃できるのは一瞬だが、そこを突くしか攻略法はなさそうだ。

中ボス

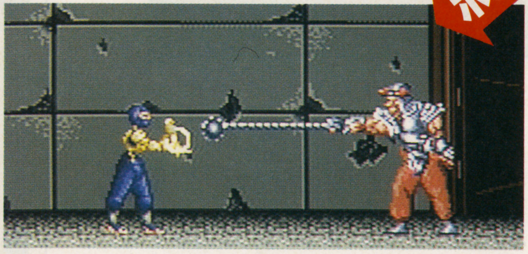


スタートから土蜘蛛が登場する。先が思いやられるなぁ。



人のまねするシャドーマン。正面からの攻撃ではツライ。

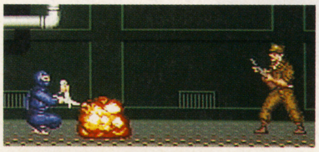
ボス



こ〜んなに遠くまで鉄球を飛ばしてくる。でも接近戦に持ちこまなければならないし……さすがにゲーム最強のキャラだ。

表皮がはげるとなさけない……

言い遅れたけど、マイキャラのNINJAとKUNOICHIは、サイボーグ。だから、もし攻撃を受けても血を流して痛がるわけじゃない。そのかわり表皮がはがれてメカが露出してしまう。そして、はがれた箇所を攻撃されると通常の2倍のダメージを受けることになってしまうのだ。表皮のはがれたマイキャラは、とてもはずかしい姿で、とても人には見せられないし、二重の悲しみを味わうことになる。敵の弾や爆発には十分注意して進もう。



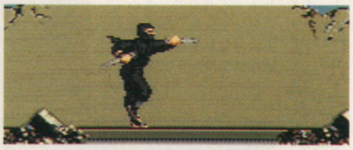
表皮がはげるのは、敵の弾や爆発を受けたとき。



なんと無残な姿。弾の当たり方によって頭、胴、腰、腕、足のどこかの表皮がはがれる。こんなヒドイ姿になる前に普通はゲームオーバーだと思うけど。

自分に合った設定で楽しもう!

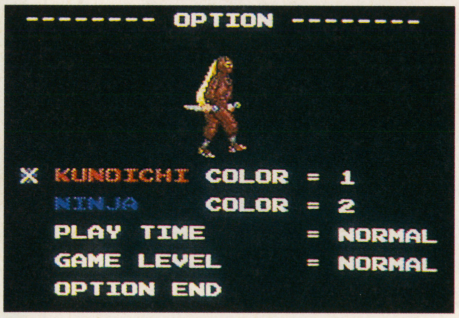
最後になったけど、このゲームにはオプションとして、ゲームの設定の一部を変えられる機能がある。変更できるのはプレイヤーの色(全8色)、タイム制限(2段階)、とゲームレベル(3段階)。これは地味だけど画期的なことだと思う。プレイヤーの技術、好みは千差万別なんだし、今までにない親切さだね。(文・構成/Kちゃん、ゲームプレイ/Dr.KILL)



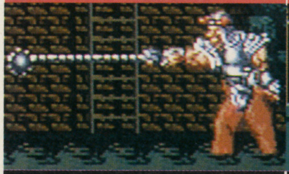
NINJAは男らしくブラックがいいと思うんだけど……。



KUNOICHIは女らしくレッドかな。でも、なぜ金髪なの。

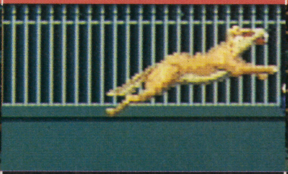


アイアンアーム



離れているときは鉄球、近づくとクサリで攻撃してくる。耐久力も高く最強の敵キャラ。

忍犬



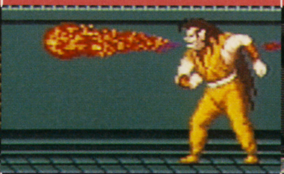
体当たりが唯一の攻撃。背中を向けると飛びかかってくる。他のキャラと同時に出現するとうっとうしい。

シャドーマン



プレイヤーの動きをまねて攻撃する。苦無と手裏剣を使い動きが速い。ダメージを受けるとワープする。

火炎忍者



プレイヤーが近づくと口から炎を吐く。この炎は防御できない。ワープもするし、やっかいな敵だ。

くの一



長い剣と手裏剣で攻撃する。動きはそれほど速くないが、なかなか攻撃の手を休めてくれない。

凄ノ王伝説



永井豪原作のサイキック劇画が新ストーリーを得て超本格RPGに!／迫力のアニメシーン、SLG的バトルなど、お楽しみ満載、ボリューム満点のゲームだ!／

ハドソン　6,500円



待望の未来派PRGが登場

シューティングに押され気味だったPCエンジンにも、いよいよ本格的なRPGが登場した。永井豪氏の原作をもとにアニメシーンをふんだんに盛り込んだストーリー、SLG感覚で作戦を考えるバトルシーンなど新しい試みがいっぱい。コマンド入力式のRPGながら、単純にそうとは割り切れない魅力があるのである。シューティングやアクションに比べてみると、どうしても地味でこじんまりとしてしまいがちなRPGのグラフィックだがこのゲームに関していえば当てはまらない。迫力満点のアクションシーンとポイントを押さえたアニメシーンは完全にRPGの常識を超えたものだ。また、RPGの命ともいうべきシナリオも原作がしっかりしているため手ごたえバッチリ。演出効果も満点のドラマが楽しめる。

読むRPGから見るRPGへ?

凄ノ王伝説は4MROMを使用している。これは、いまファミコン界で話題のドラクエⅣと同じ容量だ。この大容量がもたらしたものは何か？　凄ノ王伝説では、それは見て楽しいRPGになっていることだ。このゲームはそれほど長編ではない。4Mなら、もっとロングストーリーにすることも可能であったと思うが、あえてそうしなかったようだ。その分、絵をいっぱい描き込んで密度の濃いゲームに仕上げたという感じ。

また、経験値のアップは戦闘よりむしろイベントをクリアすることによって大きく獲得できる。これはゲームバランスを整える効果もさることながら、それだけストーリーを重視した結果だと思う。そしてそのイベントが見事に演出されている。このゲームをしていると、RPGも見て楽しむ時代だなあと予感できる。



メッセージ画面には、話しかけている人の顔が写し出される。そうか、コイツはこんな顔してたんだって感じでイメージもふくらむ。



ちょっと見ると、まるでアクションゲームと思えるような戦闘画面。でも操作はコマンド方式。



地形がリアルに描かれているメインマップ。戦闘画面は、そのままこの位置を拡大した地形になる。

STORY

このゲームは原作の漫画の続編。完全なオリジナル・ストーリーなのだ。

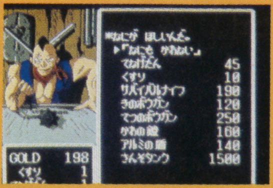
主人公の朱紗は、日本神話に登場するスサノオノミコトの生まれ変わり。瓜生によって仕組まれた数々の事件によって朱紗の「怒り」が爆発、ESPパワーが増大し自らの心の中に眠っていた破壊神、凄ノ王が復活した。ここまでが原作。

そして世界を破壊した凄ノ王を倒すための、朱紗の新たなる戦いを描いたのが、このゲームだ。アドベンチャー・タッチで進むこの新ストーリーも見ものだぞ。



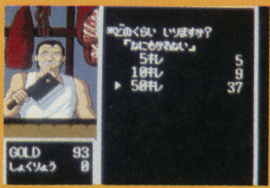
SHOP

武器屋



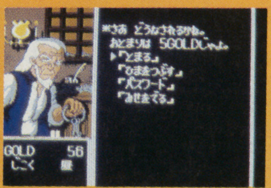
武器、防具、道具、なんでもこの店でそろえることができるのだ。

食料店



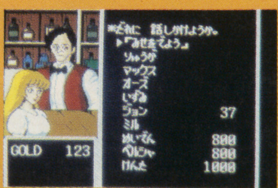
旅をしているとき、食料がなくなると餓死してしまう。注意しよう。

宿屋



HPとWILLを最大まで回復してくれる。ご休憩でひまつぶしも可能。

酒場



情報を聞いたり(有料の場合もあり)、一緒に戦ってくれる仲間を捜す場所。

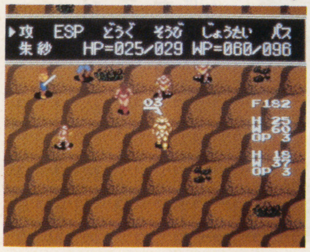
これが噂のシミュレーションバトル！

SLGアクションとでもいうべきか

もう1つ、このゲームの画期的な点は、独特なバトルモード。これはRPG的なコマンド入力タイプながら、画面表示はアクション風、陣形が大きなポイントになるというところはSLG的と、それぞれのもつ良さを織り混ぜた感じ。慣れるまでには、ちょっと時間がかかるかもしれないけど、なかなかバランスがよくて完成度も高い。

メインマップ上には敵がウロウロしている。その敵に出会うと戦闘モードに移る。マップ上のどこに敵がいるかが表示され、避けて移動することも可能なのだ。

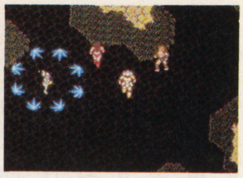
また、マイキャラは3人までのパーティーを組むことができるが、朱紗以外のキャラはほとんどが金で雇うという設定もユニークだ。



フィールドの戦闘。キャラクターに矢印で表示されるのがオペレーション。この回数だけ1ターンに指示できる。



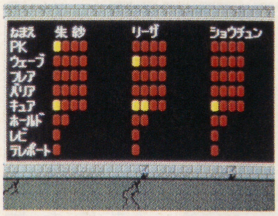
ダンジョン内部は戦闘画面に移ることもなし。敵に会ったら、スグそのまま戦うことになるのだ。



これはウェーブをかけているところ。グラフィックはESPのレベルによっても変化する。見てるだけでも楽しい戦闘だ。

作戦はSLG的な発想でたてよう！

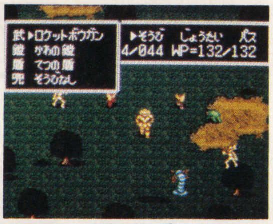
戦闘は各キャラのオペレーションをどう使うかにかかっている。一般的なSLGと同じで各キャラをコマとして動かしながら戦って行くわけだ。まず、戦闘の準備として装備とフォーメーションが大きなポイントになる。たとえば、体力的に問題のあるキャラなら、攻撃を受けにくいように接近戦は避け、ESPやライフル、ロケット砲による遠隔攻撃を心がける。フォーメーションもそれ用に変えてやる必要があるわけだ。敵によって戦い方を変えることより、あらかじめ自分のパーティーの戦闘パターンを決定しておくべきだろう。



パーティのメンバー全員のESPレベルを表示する画面。一目で誰がどのESPを使えるかわかって、とても便利。

武器攻撃

武器による攻撃は直接攻撃、間接攻撃の2種類がある。武器を持ち替えるのにも1回のオペレーションを必要とするので、各キャラクターの役割、パーティーのバランスを考えて装備することを心がけよう。



一撃必殺の直接攻撃か？　オペレーションをフルに使える間接攻撃か？　これは、けっこう重要なポイントになる。武器選びは慎重に！

直接攻撃

ナイフや剣などを使って接近している敵のみを攻撃する。大きなダメージを与えられるが、逆に敵からも攻撃を受けやすい。攻撃力はそのキャラクターの力と武器の攻撃力をプラスしたものによる。



攻撃するためには、まず敵に近づかなければ……。

ピタリと敵にくっついたところで攻撃。効果は大きい。

間接攻撃

ライフル、ロケット砲などで離れたところからでも攻撃できる。敵からの攻撃は受けにくいが、攻撃力は低い。攻撃力はキャラクターの能力は関係なく、その武器の能力だけによるもの。



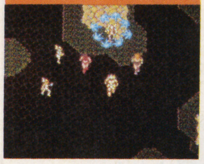
移動しなくても、即攻撃はOK。カーソルを合わせる。

画面上をハデに弾が飛ぶ。でも、大ダメージは無理。

超能力

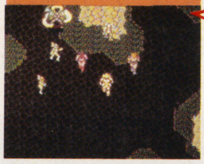
ESPはこの8種類だが、それぞれにレベルがある。WILLがESPパワーの源である。

ウェーブ



衝撃波による攻撃で、狙った敵の近くにいる敵にもダメージを与えることができる。敵が密集しているときに有効。

PK



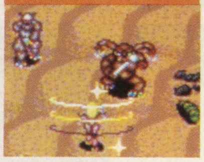
念動力によって、敵1匹を攻撃する。攻撃力のもっとも大きいESPで、ボスキャラとの対決に有効だ。

レビ



画面上の好きな場所に移動できる。逃走時や敵に接近して武器で攻撃を仕掛けるときなどに便利なESP。

バリア



敵のESP攻撃から身を守る。攻撃を受けるたびにWILLを消費する。武器による攻撃には効果がない。

フレア



画面上のすべての敵に、炎で攻撃するESP。かなりWILLを消費するが大パーティーとの対決には欠かせない。

テレポート



いままで行ったことのある町や村にワープできる。WILLを10消費するが、いつもこれだけは残しておきたい。

キュア



HPを一定量回復するESP。レベル4のキュアで最高まで回復させることができる。くすりとの使い分けを考えよう。

ホールド



敵の動きを一定時間内停止させる。攻撃を助けるために使うESPだが、逃げるときにもけっこう有効だ。

A.湖の町

物語はこの町から。少女の話を聞こう

さあ、それでは前半の攻略ポイントを紹介していこう。物語は湖の町からスタート。当面の敵は獣魔王だ。この町のある家に、父を捜している少女がいる。まず、その少女の話を聞こう。



朱紗を助けてくれたおばあさん。

この少女が、第一のポイントになりそう。

B.はねばしの町

獣魔王の秘密は「クワハラ」に聞け

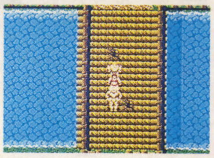
湖の町からずっと南に行くとこの町に着く。この町の要チェック人物はクワハラ。彼が獣魔王について重要な情報を知っているらしい。それを聞き出すためには、洞窟(どうくつ)に住む元船長に食料を届けなくてはならないのだ。獣魔王の城に行くには、暗視スコープというアイテムが必要。そして、その暗視スコープはある場所に隠されているのだが、そのあたりの情報が、クワハラから聞けるはず。パーティを組んで船長の洞窟を目指そう。



この村ではコイツ、クワハラをチェック。獣魔王について重要なヒントをくれる人物だ。



この橋の由来は、南の大陸に通じる橋にあるのだが……。

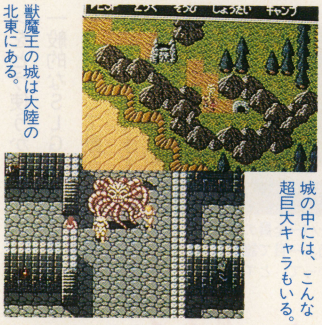


はねばしのカギが手に入れば橋を渡れるようになる。

C.獣魔王の城

最初のボス登場。3分裂する強敵

このゲームの最初のやま場が獣魔王との対決。城は大陸の北東にある。城内は常時戦闘モード画面、つまり敵にあった瞬間に戦闘が始まる。城に突入したら、まず「ささやきの石」を手に入れよう。これは敵の会話を聞き取れるアイテム。これで獣魔王の居場所がわかるはずだ。そして対決。しもべ3匹、獣魔王、その分身3匹の計7匹を一気に相手にする激戦。ESPが大きなポイント。

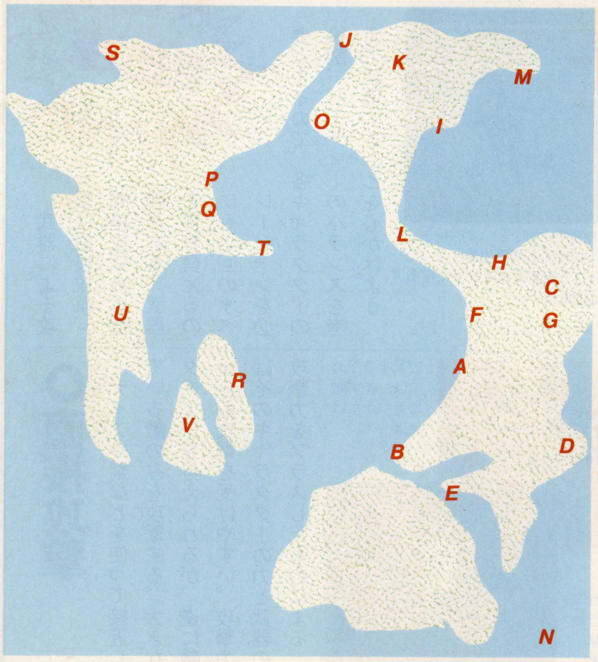


獣魔王の城は大陸の北東にある。

城の中には、こんな超巨大キャラもいる。



獣魔王の正体は、あの青木だった。歩く姿がガクラン風。



D.老人の小屋



湖の町の少女のお父さんが住む。重要な情報をくれる人物なので何回も足を運ぶことになる。

E.船長の洞窟



クワハラに頼まれて彼に食料を運ぶ。ゲームの後半でもう一度重要な役割を果たすのだ。

F.暗視スコープ



暗視スコープは大陸の北西の洞窟の中にある。クワハラの話を聞けるまでは発見できない。

G.秘密の洞窟



獣魔王の城は大陸の北東の洞窟から進入する。暗視スコープを取ってから挑戦しよう。

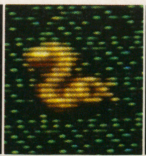
敵キャラガイド



けがわ男
OP2回。序盤ではけっこう強敵かな。



モノロード
ザコキャラ。ほとんど一回の攻撃でOK。



どくへび
ザコキャラ。あとまわしにしてもいい。



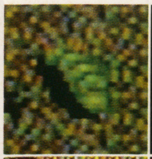
スカルヘッド
中型のキャラだが、見かけのわりに弱い。



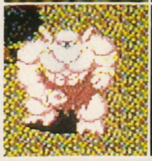
テクノドン
中型キャラ。HPが高く撃たれ強い。



マッドサタン
大型キャラ。ESPで攻撃してくる難敵。



大いもむし
ザコキャラ。これといった特徴もない。



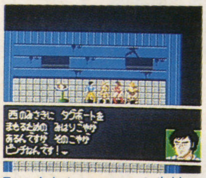
システィ
ロケット砲で攻撃する中型キャラ。

H.タグボートの町

西の大陸へはタグボートで

獣魔王を倒したら、老人の小屋に立ち寄ってみよう。ゲームの目的がわかってくるはずだ。目指すは西の大陸、そのためには船に乗らなければならないという結論に落ち着く。

さてタグボートの町は、獣魔王の城の北にある。この町のタグボートに乗れば、西の大陸に渡れるのだが、そう簡単にはいかない。ここにも凄ノ王の魔の手が伸びていたのだ。見張り小屋を救え！



町の人たちに、いつも朱紗は頼られてしまうのだ。



問題を解決してあげると、タグボートはフリーパス。

I.ガソリンの町

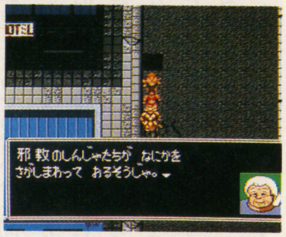
のちのち役立つ情報がいっぱい

いよいよ待望の西の大陸へ。タグボートで到着するのがこの町だ。ここではイベントはない。しかし、この先の希望の村に関する情報や第2の関門、邪神の神殿、さらにもっと先に進んだところで役立つ情報がいっぱいある。そもそも、この町はガソリンの町っつうぐらいだから、ガソリンがあるはずなんだけど、それは今は関係なし。でも、いつかは……。



いったい何に使えるのだろう？

ここから希望の村に行くわけだけど、村に行っても聞けない情報が、この町にあったりするのだ。



J.希望の町

邪神に侵され、希望が消えそう？

希望に満ちあふれているはずのこの村は、邪神によってボロボロ。困り果てた村長は、朱紗たちに助けを求める。邪神の神殿を目指すことになるのだが、それにはまず「魔のロウソク」が必要。それは、ちょっと後戻りして……。



村に着いたら、村長さんを訪ねよう。邪神の神殿ができて一番アタマを痛めているのが村長さんなのだ。



村の中央にある建物。邪神が住みついているのか、中に入ることができない。神殿をクリアしたら戻ってこよう。

K.邪教の神殿

強敵ゾロゾロ！ESPで対抗だ

イベント第2弾は、希望の村の南の神殿。ここは、かなりの難所。敵の攻撃が俄然きびしくなる。また、敵の防御力もなかなかのもので、ロケットボーガンあたりの間接攻撃ではとても倒すことのできないモンスターばかりなのだ。武器は剣などに持ち変えておいたほうがいいかも知れない。しかし、敵に近くにいなかったら、どうしてもESPに頼ることになる。オペレーションが2回の敵も多くなってくるのでダメージを受けるくらいならESPを使って早めに勝負したほうがトクだと思う。ボスはバリア、フレアなどのESPを使いこなす強敵。その前に4匹のしもべたちと対戦しなければならないこともあり、苦戦はまぬがれない。武器攻撃が有効だ。



あるポイントを通過すると、必ずモンスターが出現してしまう。連続して戦わないといけなくなったりしてツライ。

これが邪神の正体？ やはり凄ノ王の手下だったのだ。ESPをフルに使って総攻撃だ！



L.見張り小屋



タグボートの町の問題はココ。町の西に位置する見張り小屋がピンチ。なんとかしてあげよう。

M.飛行機の男



ガソリンの町から希望の村への移動は飛行機が便利。さそりに会わずひとっ飛び。遊覧もできるぞ。

N.タグボート



タグボートの船長がユニーク。頼んでもいないのに潮の満ち引きを解説してくれる。実は重要な話。

O.廃墟



ここに廃墟がある。ここにアレがあるんだ。ゲーム後半でポイントになる。



とうぞく OP2回の中型キャラ。武器攻撃のみ。



邪念樹 OP2回、炎を吐くなかなかの強敵。



オリオン ダンジョンに出現。剣で攻撃する。



ゴルゴダ ダンジョンに出現。レビを使う。



大むかで ダンジョンに出現し毒液で攻撃する。



アルフ 鳥類最大のキャラでウェーブを使う。



ロールホール 中型キャラ。毒液で攻撃してくる。



一角鬼 大型キャラ。レビを使い攻撃力も高い。



白王女 ダンジョンに出現。飛び道具を使う。



ゴルゴス 大型キャラ。耐久力バツグン。



ゴウリキ ダンジョンに出現。ハンマーで攻撃する。



シードラゴン 海の強敵。OP3回でフレアを使う。

P. 北の港町

愛のキューピットまで演じるのだ

ここでもまた、町をあげての大騒ぎ。北の村長の息子と、南の村長の娘が駈落ちしたというのだ。いきなり3面記事的な事件に取り組まなくてはいけないというわけだ（事件解決後の女の言い分を聞くと、むかつきさえする）。しかし、この問題が片付かないことには南の港町には渡れないのだからしかたない。2人がどこに隠れてしまったかは、夜を待って情報を集めてみるとわかるぞ。



ガンコ者の村長は、2人の仲を決して許そうとはしない。南に渡りたいよぉ。



メッセージは昼と夜で変わることもあるのだ。夜になったらもう一度、町の人たちに話を聞いてみよう。ホラ、こんなヒントが……。

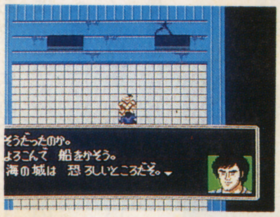
Q. 南の港町

いよいよ船が手にはいる！

港町というからには船がある。ここから海の旅が始まるのだ。ところで紹介が遅れたが、凄ノ王は3人いる。海の凄ノ王、山の凄ノ王、そして最強を誇る空の凄ノ王だ。このうち今から船で目指すのは、当然のことながら海の凄ノ王。この町ではこれといったイベントはないのだが海の凄ノ王の情報を集めることが大きな目的。

さて、まあとりあえず船を手に入れなければならないわけだが、それには船長さんの許可がいる。しかし、船長はこの町にはいない。彼の居場所は奥さんが知っているんだけどね。


いよいよ船に乗れるときが来た！ これで世界中を旅できるようになったわけだ！

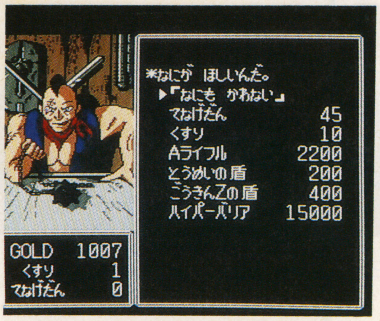


船は船長の許可がないと貸してもらえない。まず、町の南東にある燈台に行って船長と話してみよう。

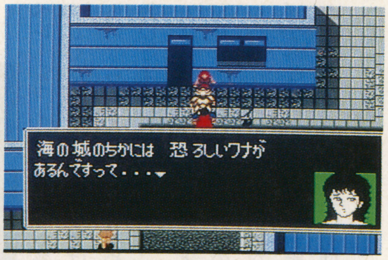
R. 島の町

海の城へ突入だ！ と、その前にココへ

南の港町を出発し、いよいよ海の凄ノ王の住む城へ向かう。だが、その前にもう1つ、この町にも立ち寄ってもらいたい。城の内部のワナや装備のアドバイスなどをしてくれる。航路もかなりあるので、もし海上で敵に遭遇してダメージを受けているなら宿屋に泊まっておくのもいいだろう。またここの武器屋の商品ラインナップがなかなかスゴイ。お買得商品が目白押しだ。そして、もう1つ、この島に上陸する目的は、むみょう上人に会うこと。町の北西にある塔を訪ねてみよう。



ここの武器屋には、ぜひ立ち寄ろう。目の保養でもいいから。



海の城についての情報も聞くことができる。自分の分身である凄ノ王は、いったいどんな攻撃をしかけるのだろう？

S. 北の洞窟


船長さんは、燈台の修理をしていたのだった。港町を海沿いに南下したところにある。

T. 燈台


あの恋人たちが隠れていたのがココ、盗賊団の住む洞窟だ。ふだんは通行できない場所。

U. へいちの町



海の凄ノ王との対決前に絶対に寄って行くこと。無料で特訓？ をしてもらえるのだ。

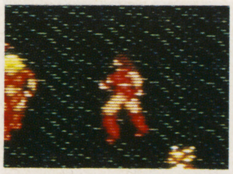
V. 無妙上人



港町を南西に進んだところに位置する。ほとんど廃虚だが武器屋は健在。人は数人しかいない。

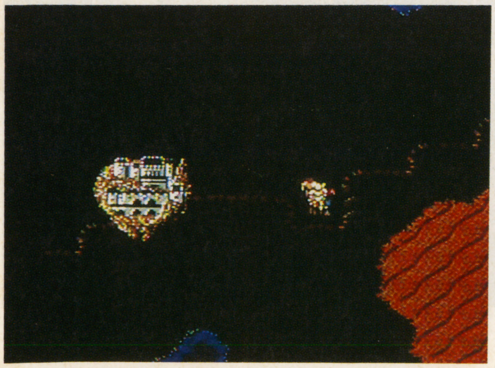
ゲストパーティ、こいつが使える！

このゲームは、ゲストパーティ方式。つまり、仲間にするキャラを自分で選べる。だが、雇い入れるためには、けっこうな金額をはらわなければならないので、選択は慎重にしたいところだ。


南の港町の酒場でジャックに会える。

基本的には、ちょっと我慢して高いキャラを雇ったほうが結果的におトク。序盤は「ごき」、港町すぎなら「ジャック」がいい。「ごき」は最初から仲間にしておくと、朱紗と同じ程度の強さを保ってくれるしね。

（ゲーム、文、構成／Kちゃん）



サンダーフォースⅡMD



あのX68000で人気沸騰中のサンダーフォースⅡがメガドライブで登場だ。燃えるゾ。

テクノソフト／6月中旬発売／価格未定

メガドラ版サンダーフォース登場

サンダーフォースといえば近ごろは誰もが皆X68000のゲームだと思いがちだが、その歴史は古(ふる)く、まだ元号が、昭和と呼ばれていた約6年前にさかのぼる。

ファミコン、いやカセットビジョンすらなかった時代に、なまりのある音声合成と高速8方向スクロールのシューティングゲームは人々に感動をあたえたものだ。

そんな長い歴史と伝統を誇るゲームが、ついにメガドライブに登場だ！

さて、その出来はどんなものなのか？　今回はX68000版とメガドライブ版との、徹底比較大研究！　と題してレポートしてしまうぞ。

といってもただ比較して、どっちがどうだ、なんて話をしても、芸がないので、この際ステージごとに、ひとまとめにして攻略のまねごとでもしながら話を進めてまいりましょ。

まず、全体的にみて、メガドライブのほうが、飛行機が大きいです。



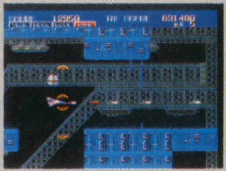
X68K版に比べ、全体的にコントラストが強くなった。自機も大きくなって、見やすくなったぞ！

私なんか、ゲームの最中に自分の機を見失うことがあるので、大きいと助かるんですよ。それから画面が明るい。とにかく、目に優しくなったように思うんですが……。

話の筋はこうでやんす。まず星が1つ消えます。それは、巨大戦闘要塞プレアレオースの仕業(しわざ)だったのだ。さっそく迎撃命令が出て、君は戦闘爆撃機エクゼリーザに搭乗して敵の空洞惑星ネピュラにいる要塞を破壊しに、出撃するわけなんだな。

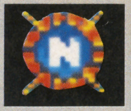
徹底比較 サンダーフォースⅡ

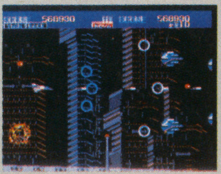
パワーアップの種類!!





前作では、撃ちもらしも多かった上下の砲台もこれでOK！



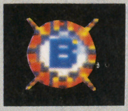


全方向に攻撃できる唯一の武器。操作方法が少しヤッカイだぞ。





自機の前方にいる敵を一掃するクラッシュ。最強の武器だ。





メガドラ版では無敵の状態を、バリアーによって表している。

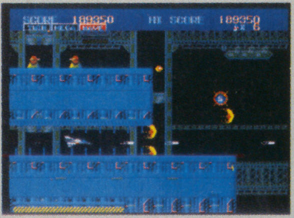
前作X68版の人気の原因の1つは、なんといっても、パワーアップした武器の種類の豊富さだったろう。

メガドラ版でも、その長所は変わらずに、それどころか、よりいっそう便利になって再登場してきてくれた！　上に紹介したものが、今回新たに加わってきた武器だ！　どれもこれも、使いでがありそうというか、破壊力のありそうなものばかりだ。上手に使ってくれ！

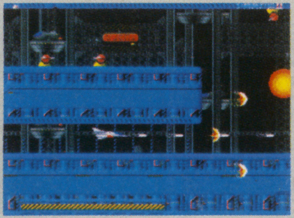
スピード抑えて甘口風味？

今年のジャイアンツとかいう草野球チームのキャッチフレーズは『スルメ野球』だそうな。

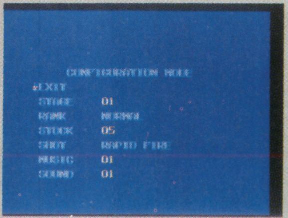
このゲームも、いってみれば『スルメゲーム』。X68K版に比べて、ややスピードが抑えてあって、やさしくなったようでありながら、一方で、のめり込めばのめり込むほど難しく感じてくる味わいの深さがあるんだね。前述した野球チームでは昔の元気だったころが信じられないような、ひどい状態のプレーを「スルメ」というらしいけど、サンダーフォースⅡMDは現役(げんえき)バリバリ、いきがいいぜ！



左の写真と比べてみてください。少しズームアップしたような感じでしょ？　その分集中できて、簡単になったわけ。



このグラフィックの美しさ！　これをみるだけでも価値がある!?　メガドラ版も、かなりの美しさだぞ！



メガドラ版にも、やっぱりついていた設定モード。これなら自分のレベルに合わせて楽しめるね。

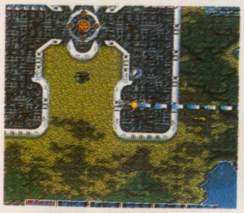
比較研究ステージ1

今回は比較研究ということで、案内役は、X68版において撃墜王となられました小森大尉にお願いいたしました。それではステージ1の小森さーん！

小森「はい、こちらステージ1のこ、こ、小森のおにいちゃまよー。あのね、エクセリーザの武装が強化されたのはいいんだけどね、敵も新しい装備があるみたいなのよ。対空砲火も前にもまして激しくなってるわよ。だけど、そう大きな変化はないみたいね」



濃いグリーンの大地の上空を飛行する純白のエクセリーザ！　緑と白のコントラストがじつに美しく感じるシーンだ。もっともゲームの最中にそんな余裕はないけどね。



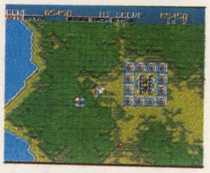
やや、自機がみえにくい気はするけれども、地面の芝の色の変化は思わず「すごい！」と叫びたくなるほど、リアリティがある。同じ緑でも微妙に変わっているぞ。

どうも撃墜王のイメージが……

「おだまり！　レポートを続けるわよ、現在要塞上空なんだけど、中央のディフェンサーの形が少しおっしゃれーになったみたいね。

あらあら？　キャーッ！　なんなの、この敵機、見たことないわよーっ！　あら？　ごめんなさいちょっと、とり乱しちゃったわ。

でも、かなり強力な敵もいるから注意すべきね。でもワイドショットや、新兵器のクラッシュがあれば、それほど心配する必要はないと思うわ。まっ、私にかかれば楽勝よ。ほほほほほっ、ごぼっ」あれ？　小森さーん、どうかしましたか？　残念ながら小森さんは空中防御システムのパイプに体当たりした模様です。ごくろうさま。





右のメガドラ版の対空陣地。まさに「ハリネズミ」と呼ぶにふさわしい、強力このうえない様子だ。

一方左にX68000版の対空砲台である。シャッターつきの破壊しづらいものが多く、当たったからといって安心していると、思わぬミスを起こすぞ。

いずれにしても、そう簡単にはクリアできないってことだけは、肝に銘じておいたほうがいいだろう。



海面をよくみてみると、次のステージが、すけてみえるぞ。

じつにこったグラフィック。X68000ならではだ。



2つある銀色の丸い敵機に注目！

弾こそ撃ってこないけれど、これがじつにジャマ！

もちろん、MDのオリジナルだ。

「ちょっと！　ひとを勝手に殺すんじゃないわよ！」

おや、ご無事で。

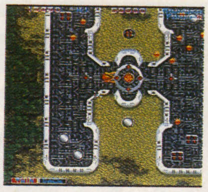
「あったり前田のクラッカーよ。そうそう、メガドラ版でも細いパイプは消しても復活するから注意するのよ。

それから、ここから見える景色のことをレポートするわね。

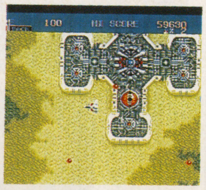
X68版と比べてみると、なんとなく明るくて、日当たりがいいみたい。

海面もキラキラ光り輝いていてとてもロマンチック！

あっ！　お空も昼間だっていうのにキラキラって光ったああっ！」



要塞中央のディフェンサーは、やや複雑になった。また、砲台がほとんど露天砲台であることも注目してほしい。これで、要塞撃破が、少しは楽になった。



砲台の数は少ないが、みなシャッターがついており、防御力はかなりのもの。ディフェンサーのデザインもいたってシンプル。機能美の極地といえるだろう。

もしもーし！　どうやら今度は本当にやられちゃったみたいですね。まーたよそ見してて何かに衝突したんでしょうか？

「違う！　未熟者めが！　敵機の弾を星と間違えたのじゃ！」

おや、あなたはステージ2のゲスト、水戸の御老公！

比較研究ステージ2

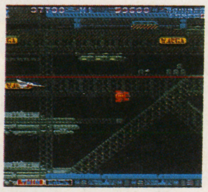
そういうわけで、ステージ2では、歴戦の勇者水戸中佐のレポートで、お送りします。

「うむ、わしが水戸じゃ。よろしくの、カッカッカッ……さて、ステージ2じゃが、むっむうー！　けしからん！　上下の対空砲台が見えなくなっとるぞ！　撃たれて初めて気がついたわい。もっとも、かなり離れた距離から撃ってきおるから、あらかじめ機を上下させておけば、問題ないがの」



ちょっと背景が寂しい気がするけど、それはしかたがないだろう。

大切なのは、ゲーム自体の内容だよ。内容。我々を熱くさせてくれればいいのだ。

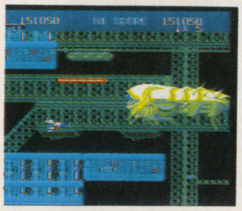


画面が広く、敵が小さくなった分だけ、難易度も高い。

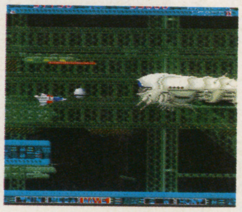
スピードもかなり速くなっていたから、なかなか楽にはステージをクリアさせてくれなかったX68000版だ。

「こうした敵には、新兵器のサイドブラスターが有効じゃぞ。ただしこの武器は、正面からの敵機には、あまり有効ではないから注意しなくてはいかんぞ。

それからスクロールがやや遅くなったからといって安心していると、すばやい敵機にやられるぞ」



これは中間ボス。大きさの割には攻撃が単純なので、わりと簡単に撃破できる敵だ。ただ正面から見たら（もちろん推測にすぎないが）悲しそうな顔をしていそうだ。



メガドライブでは黄色かったが、X68000では白い戦艦である。白鯨をイメージさせるこのボスは、はっきり言ってメガドラ版よりも、カタい。

水戸中佐、戦場の様子はいかがですか？　大きな変化はありませんか？

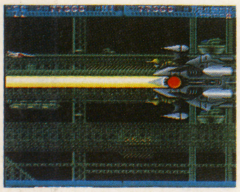
「そうさの、ここはX68版同様、敵機の格納庫なんじゃが、残念ながら、動感に乏しいことは、否定できんの。ただし、戦闘に関してはなんの影響もないじゃろう。

生死をかけた戦闘中に、景色がどうだ、天気がどうだと言ってたら、小森大尉のようにマヌケな死にざまをさらすだけじゃからの。

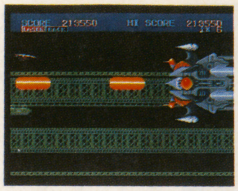
さて、敵機の戦闘行動（早い話が動き方）は、わりと素直じゃな。後方や死角から高速弾を撃ってくるような根性の悪いやつはおらんようじゃ。中ボスもたいしたことはなかろうて、かっかっかっ。

おっと、いよいよステージ2も終わりに近づいてきたようじゃの。

ここのボスは、確かたいやきのようなやつじゃったぞい……。



でました元祖!!　通称「電柱レーザー」だ。最初に出現するボス格の敵にしては、鬼のように強い。ノーマルのレーザーの発射間隔もかなり短いので用心せよ！



少し太ったかな？　電柱レーザーはなくなって、かわりに誘導性のあるブツ切りレーザーとなった。ヘタに動きまわるとかえって弾に当たるので、ムダな動きはさけろ。

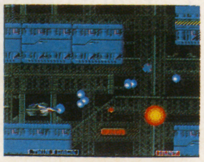
「おお、出おったわい、たいやきが！　こいつはもの凄いレーザーを撃ってくるんで、気をつけんとな。なんと、メガドラ版ではレーザーが、ブツ切りになっとるではないか！　そうか、エネルギー料金が3％値上がりしたんで節約したな。うーむ、消費税は嫌じゃの。

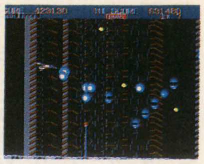
レーザーさえ破壊すれば後は、赤弾と神風特攻隊（体当たり）だから、まあ大丈夫じゃろうて。

よっしゃ！　クリアしたぞ！　おや、爆発がハデになったもんだのう、花火のようじゃ……」

X68000の立体感あふれたグラフィック。これはもうゲームじゃなくて映画なんじゃないか？　と思いたくなるほどリアルな映像だ。

メガドラ版も、これにまさるとも劣らないね。

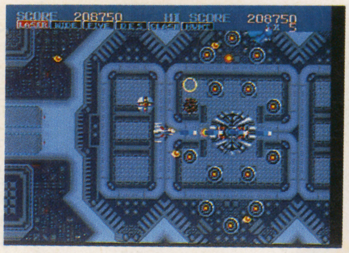




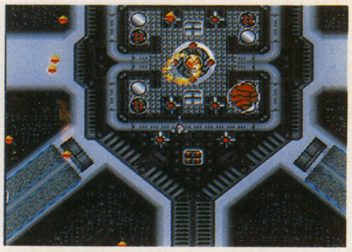
この武器は「ハンター」敵を自動的に追尾してくれるすぐれもの。

編隊を組んでくる敵もなかなかユーモラスだが、じつはこれ、かなりいやらしい攻撃をしかけてくるのだ。

比較研究ステージ3



「夜道の１人歩きには気をつけましょう」敵の要塞の火力もパワーアップしているから気をつけないと、痛い目にあうぞ！



夜の雰囲気は、こちらのX68000版のほうがよく出ている。３画面独立スクロールする地下都市は100万ドルの夜景のようだ。

はい、どうも。ステージ3のレポーターは、動物的な野性の勘の持ち主、長島大佐です。

「どうぞ、ひとつよろしくですね、お願いします。

んーまあこのステージはですね、いわゆる夜の街、ナイトタウンですか？　その上空でのファイトなわけですが、じつにですね、ファンタスティックでロマンチックな眺めなんですね。

では、いわゆる1つの実況中継を、お送りしましょう。

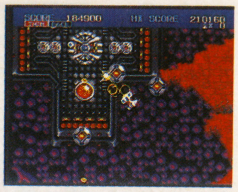
まずですね、X68版に比べて飛行機が、敵味方とも大きいせいでしょうか？　かなり鮮明になったような気がします。

しかし、だからといって簡単になったわけではないんですね。たとえばですね、さきほどから私の機の回りに、弾は撃ってこないんですが、じつに邪魔な敵機がいるんですね。これはメガドラ版独自の、いわゆるオリジナルなものなんですねえ。そのうえマップが出ないので、自分の位置を把握しておくことが、必要なんですね。

つぎに地上、いやビル上の対空陣地を見てみましょう。おおっ！　砲台の数が増えてますね。かなり手強いでしょうね、そう全盛期のタイガースみたいですね。

しかしですね、いわゆる1つの落し穴とでもうしましょうか、弱点みたいなものがあるんですね、それは、むきだし、雨ざらしの砲台が多くてですね、爆撃に弱いんですよ。X68版では、ほとんどシャッターがついていましたから、間が悪くて、手も足も出なかった人には喜ばれると思います」

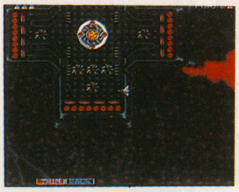
長島さん。そのほかに何か気がついたことはありますか？

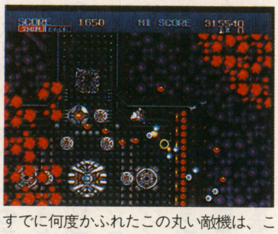


紫と赤の背景に、ド派手な要塞がある様子は、おどろおどろしい印象を与えずにはおかない。ツインスクロール機能をうまく使い、本家X68000に劣らない出来になっている。さすがメガドライブ！

廃棄場内部に建設された、鉄の要塞。そんな雰囲気の敵要塞である。やや暗めの画面が、いっそうリアリティを高めている。

要塞砲も多く、あなどれない敵だぞ。





すでに何度かふれたこの丸い敵機は、こちらの弾が当たっても、破壊できない！　しかも２機から３機になってエクセリーザの周囲を回り続けるのだ。とにかくうっとおしい敵である。

「そうですね、音楽、バックグラウンドミュージアムですか？」

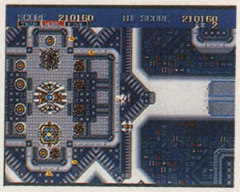
……？

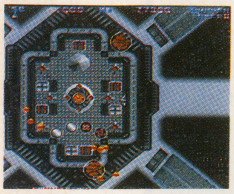
「あ、いや、ごめんなさい。ミュージックでした。ははは……その音楽がですね、じつにいいんですよ、なんともうしあげたらいいんでしょうか、ゲームにライター、いえマッチした、サウンドが臨場感を高めてくれるんですね。もちろんメガドライブの長所を最大限に生かした結果でしょう。いや、じつに、おや、あの敵機に乗っているのは○岡と川○じゃないか！　よーし、永遠に破滅にしてやろう」

さようなら、ミスター3……。

要塞の右側の砲台を全滅させたぞ。こうなればもうしめたもの。ラクラク撃破できるだろう。

しかし、この細かいグラフィックはじつに印象的だ。高所恐怖症の人なら目まいがしそうだ。





右の写真とまったく同じところだぞ。やはり砲台そのものの数や、シャッターなどで、X68000版のほうが、手強いという印象を受ける。スクロールのスピードもかなり速いぞ。

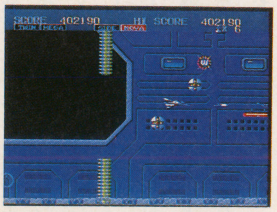
比較研究ステージ4

いよいよステージ4です。レポーターはとんでもない人になってしまいました。大元帥、北野さんどえーす。

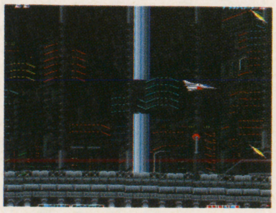
「ジョーダンじゃないよ、この野郎、なんでオレが行かなきゃならねえんだよ！　まあいいや、んじゃ行くぞ。

おいおいおい！　ワッ！　危ねえじゃねえか。X68版に比べて高速スクロールが多少遅いって言ってもよう！　かなりのスピードじゃねえか、バカ野郎！

およっ？　でも案外短せえな、運がよければなんとかなるかもな。



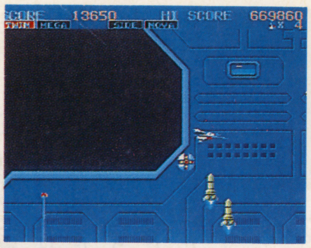
不意に上下からシャッターのようなものが迫ってくる！　間一髪それをかわすと、今度は敵機や地上砲火が君のエクセリーザにおそいかかる！　いやあ、スリル満点のステージだ！

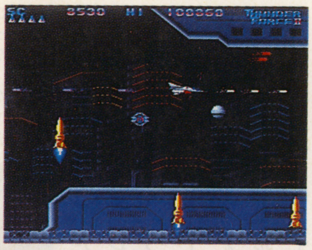


X68000版では、シャッター付の対空砲台がいたるところにちりばめられていて、かなりイヤラシイ感じがした。なぜかメガドラ版ではかなり数が減っており、かなりシンプルになっている。

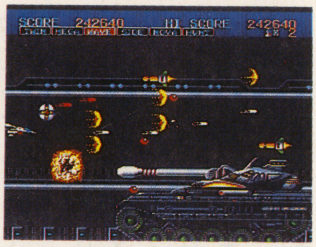
オレはよ、X68版ではいつもシャッターの裏側にあった、対空砲台にやられてたんだよな。だけど、こいつにはその、いやらしい砲台がねえからありがてえや。

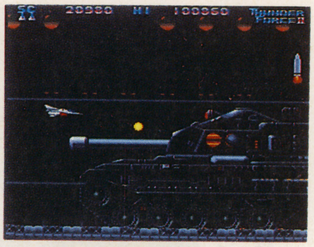
しかしまあこのステージでも、上下の対空砲台は見えにくいしよ、敵機のスピードにも変化があるから、なめてたらB&Bみたいに、すぐ落ち目になるぞ! 何! オレは、落ち目じゃなくてお茶目なんだよ、バカ野郎!」
なんか興奮してますけど……

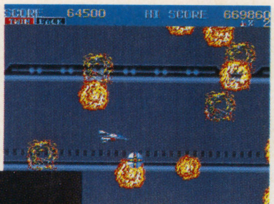

このミサイルとレーザーのコンビネーションアタックはじつにやっかいだ。サイドブラスターを使って突破しろ!

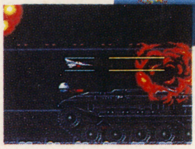

こちらのミサイルのほうが、スマートな印象を受ける。バックのビル群も立体感があってリアルな感じだね。

「しかし、なんつっても一番変わったのは、ボスの戦車だよな。車体が低くなってよ、流線型ってのかな、かっこよくなりやがってよお、ちくしょうめ! あとX68版では曲射(山なりの放物線を描いて撃つ。つまり、上から落ちてくる)だったミサイルが、直接正面から飛んでくるようになったんだよな。でも、これはかえってこっちに有利だぜ! だって正面に神経を集中してればいいもんな」
どーも、ごくろーさまでした。ページ右下に、結果をまとめてありますから、参考にしてください。では、さようなら。


これが、ステージ4のボス。戦車だ。車体の上にある砲塔が低くなっているのがわかる。ミサイルも正面から飛んでくるぞ!


X68000版の戦車は黒光りして、「鉄の城」と呼びたくなるほどの威圧感があった。後方上空のミサイルは自機の上に落ちてくるぞ。


まるで花火のように、あちこちで誘爆を起こしている敵の基地! いやー気分爽快!


華やかさには欠けるが、それだけに迫力のある誘爆シーンだ。名づけて「地獄の業火」!?

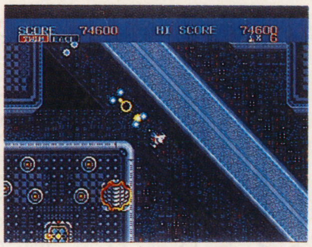
総括 サンダーフォースⅡMD

	メガドライブ	X68000
武装	新兵器のサイドブラスター、ノヴァ、クラッシュが、強力でかつ、実用性に富んでいる。	全体的に、バランスのとれた武装ではあるが、どう考えても使えそうにない武器があったりする。
難易度	パソコン版に比べ、やや易しくなったとはいえ、○-TY○Eよりも難しかったりして……	スピードも速く、敵キャラもカタい。さすがに元祖サンダーフォースの血統を継いでいるだけある。
スピード	やや控えめ。しかし高速スクロールではアレスタ(MSX2版ね)以上のスピードがあるのだ。	高速なのに、キレがある。どこかの宣伝文句のようであるが、とにかく鬼のように速く、俊敏だ。

簡単にいうと、硬派バリバリのX68000、ライト感覚のメガドライブとでもいえるだろうか。
うまい言葉が見つからないのだが、メガドライブのほうが、おもちゃっぽい雰囲気がある(いい意味で)。
しかしながら、ゲームとしての完成度はビデオゲームにも勝るモノが見れる。PCエンジンでR-○YP○、メガドラでサンダーフォースⅡMDといったカンジで、ユーザーならぜひ揃えておきたい中堅名作ソフトになることは間違いないだろう。ああ、6月が待ちどおしい。

これはズバリ「改良版」である!!

結論からいおう。これはいままでの移植ゲームのなかではトップクラスの出来映えだ。
家庭用テレホビーゲームにはかなりの数のパソコン移植ゲームが出回っているけど、なかにはオリジナルのおもしろさというものがまったくないソフトも少なくない。
開発側の人間は、「ハードウェア自体の能力が違うんで、仕方ないですよ」などと言っているが、それはちょっと違うんじゃない?
と、こんな事をいってたら、本が1冊できてしまう。本題へ。


美しいグラフィック。充実した武装。多彩なスクロール。スピード感など、完成度の高さでは右に出るゲームはないのじゃないかな。

メガドライブ版「サンダーフォースⅡMD」はハードの差を、なんとかソフトで埋めようとしているようで、涙ぐましい努力が見られる。その他にも、パソコン版において、使用頻度の低いパワーアップアイテムを、メガドラではまったく新しいアイテムに変更してあったり、購買層の範囲を考えて、難易度も、パソコン版でのおもしろさを損なわない程度(本当に微妙なところで)に、下げていたりする。
こうしたメーカーの、前向きな姿勢こそ、ゲーム業界の、本当の意味での企業努力といえるんじゃないかな? とにかく、おすすめのゲームだ!
(文・羽矢麻雀&吉野家牛兵衛)



では! 君の成功を祈る! 巨大戦闘要塞プレアレオースを破壊し、惑星ネピュラに平和を取り戻すのだ。エクセリーザ発進せよ!

スーパー大戦略

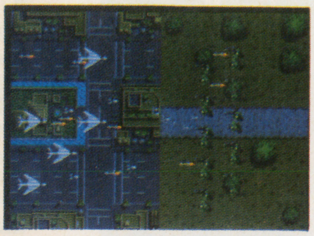


パソコンでは『王者』とさえ呼ばれている、あの『大戦略』シリーズの弟分がメガドライブ版で登場！　なかなかの賢弟ぶりですぞ！

セガ／発売中／6,800円

おまたせ〜「スーパー大戦略」徹底研究だ

前号まで2回にわたって紹介してきた『スーパー大戦略』だが、今回はいよいよラストだ。カラーで4ページ、ドーンと紹介するから覚悟するように！　もう耳にタコができている人もいるだろうが、パソコンからの移植ものとしては大成功のソフトであることは間違いない！　そればかりかパワーアップまでされているぞ！



これが、リアルファイティングシーンだ！　かなりのスグレモンだと思うぞ！　これならば、ゲームのとちゅうで眠ってしまったなんてこともなくなるね！

移植のポイントはグラフィックと音楽だ。

メガドライブの長所をいかんなく発揮したといえるこの『スーパー大戦略』。最たる物がグラフィックだ。ともすれば眠くなってしまうSLGだが、リアルな戦闘シーンがそんな欠点をふきとばしてしまう。そしてもう1つが音楽だ。このゲームではサウンド選択ができて、自分の攻撃のときの音楽が自由に選べるんだ！



サウンドもごきげんなノリ！　「軍艦マーチ」や「君が代」なんかはないから安心してね！　8曲あるBGMから好きなものを選ぶことができるぞ！　思わず戦争のことを忘れるかも。



ビューマップもこんなにみやすく、美しくなったぞ！　こうしたことが、作戦をたてるときにも役にたったりすることがあるんだよねー！　うそだと思ったらやってミソ！

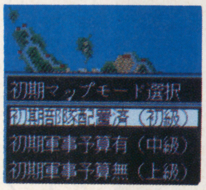
初めてでも安心親切な初心者モード

「大戦略シリーズ」は、多量の資料、さまざまな計算などが必要不可欠で、どうしても大人向けのSLGという傾向は否めなかった。

しかし、メガドラ版では、そうした傾向を少しでも抑えようとさまざまな配慮がされているのだ。

最初から兵器と工業、資金力があたえられている初級者用、兵器だけがない中級者用。工業力、資金、兵器がまったくない上級者用と3パターンがあり、それぞれレベルに合わせて選ぶことができるんだ。またゲーム中に間違ったコマンドを実行した場合は、エラーメッセージが指示してくれる。

これで初心者でも尻込みしなくてすむようになるね。



これでゲームの難易度が変更できるぞ！　また初級以外のものは、生産種別の変更もできるんだ。日本を舞台にNATOとアメリカが戦ったりとかね！



初めてゲームをやる人のために、間違ったコマンドに対してエラーメッセージがでるんだ。これならば安心してゲームにとりくめるぞ！　ありがたいこっちゃー。

情報をきちんと活用しよう

「敵を知り、味方を知れば百戦あやうべからず」とはよく言ったもの。近代戦争は情報戦争とも呼ばれているのですから、せっかくのデータは活用しましょう。

とくにこの「スーパー大戦略」は力で押して勝てるのはほとんどない!!　面倒くさがらず敵・味方の情勢をこまめに調査していくべきだと思いますです。ハイ！

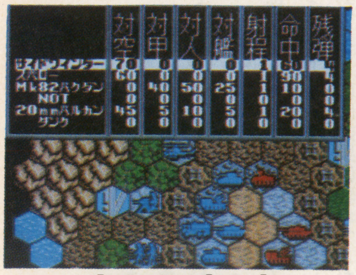
「そんなこと言われても何が何だかわかんねーよ！」という人のために、とりあえずもっとも使用頻度の高いものを紹介してみよう。

まずはユニット状態表。ここでとくに気をつけてほしいのはマークの右の数字。これは残存機数を表しているのだが、これを見落してしまうと合流のコマンドが使えないぞ！　また搭載兵器を確認しないと空母を攻撃するのに対空ミサイルを持っていったなんてマヌケな結果を招く可能性があるぞ！

次に武器選択表。たとえば10機のF-18が1機のハインドを攻撃するためにサイドワインダーを使う必要があると思う？　そんな場合に使用したい武器を選ぶことができるんだ。

それと兵器生産表！　これは説明はもう不要かな？　でも気をつけてほしいのが予算と工業力。あまり無計画に生産を楽しんでいると後になって泣きをみるぞ！

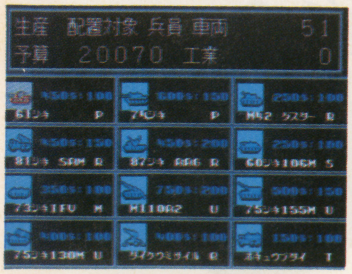
ここに紹介したもの以外にも、領土比率表や種類別機数など、正しい使い方をすれば、よりミスの少ない作戦をたてることができるデータがいっぱいあるぞ。上手に活用して勝利者となってくれ！



武器選択表

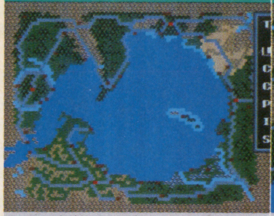


ユニット状態表



兵器生産表

Another South



中央にある海を制すべし。アレキサンダー大王が負けたのは地中海の制海権がなかったからなのだ!

Neo Tokyo 2101



東京湾に人工島が……! 戦闘する国の名前を「埼玉連邦」とか「千葉県民同盟」なんてつけたら!?

Red Bear



バックファイアー対FI、T-80対74式……。はっきりいって島国側のほうが劣勢な気がするなぁ……。

New Zealand Wars



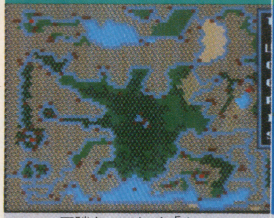
リゾート地として有名なニュージーランドが戦場に!! 実際に起こったらこまるけどねぇ……。

First Map



単純なようであなどれない、初心者にとっては気むずかしい教師のようなマップだぞ。

Ultimap



冗談きついね!「ウルティマ」のマップだと……しかしこいつは広いだけにオモシロいぞ!

3 Isrand



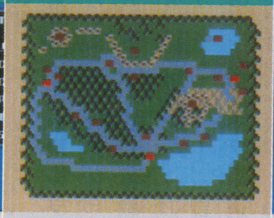
九州、四国、北海道の三島がドッキング! こういうマップは思わず力が入るんだよね!

The Far East



ぜひとも4人でやってもらいたい! 中国軍兵器なんて、けっこうおもしろいんじゃないかな?

Picture Frame



なかなか芸術的!? だけどこんな小さいものでもかなり難かしいぞ! 制空権がポイント。

Island Compaing



これは、ファーストマップ同様比較的小規模な戦場だ。腕だめしにはちょうどいいかもね。

地形や兵器の特性を生かそう

とくに初心者が忘れてしまいがちなのが地形効果というやつだ。

装甲車で歩兵を攻めに行ったのに五分の戦いになってしまったり、最新鋭エイブラムズがT—54に全滅させられたりなど、信じられない事態を見せられて目が点になったりすることもあるかもしれない。

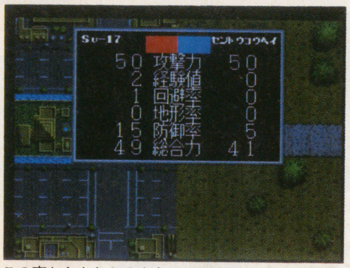
地形の特性をいかに生かすか? 君の指揮官としての腕はこんなところにも問われるぞ!

そして何よりも大切な兵器の特性をどれだけ把握(はあく)しているか……。

とくに気をつけたいのが対空ミサイル車両(例えばホークなど)だ。

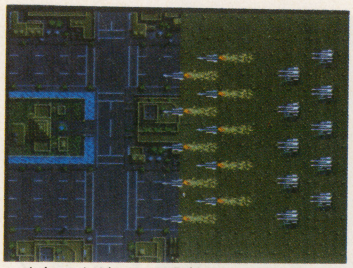
こいつは遠距離からミサイルをぶっぱなしてくるから、まさに飛行機にとっては手も足もでない! またブラッドレーのような兵員輸送車両も使い方によっては新しい展開を生みだすぞ!

天の利、地の利、人の利を上手に使ってくれたまえ!



この表からもわかるように、地形がそのユニットの総合力に与える影響はけっして小さくないんだね。

さらに! これは上級者、あるいは時間のある人にしか、おすすめできない裏技的なものなんだが、「道路」あるいは「橋」といった地形(もちろん敵に近いところ)を破壊してみるのもおもしろい手だ。すぐには効果は表れてこないから、短気な人にはつまらないかもしれないが、戦いが進むにつれてジワジワと効いてくるボディーブローになるぞ!



ハイ! これがミサイル発射シーンです。美しいグラフィックが一層美しく見える! と思わない?

工場・都市・港は大切な拠点だ!

工場、都市、港、飛行場といえば、首都から5ヘックス以内では兵器を生産できる場所だし、遠くであれば、補給、武装変換を行うことのできる貴重な拠点である。

敵、味方とも工兵部隊を使って防衛力を増強し、生産力や工業力を上げる努力をしながら戦争をするわけだが、ちょっと考えてみようじゃありませんか!

味方にとって大事なら、敵にとっても大切なハズ! ならば爆撃で破壊してしまおうじゃないか!

狙い目は、今にも敵の手に渡ってしまいそうな場所。

どうせ自分には関係ないのだから、敵の手に渡すよりはいっそ……というわけ。

一度チャレンジしてみてはいかがかな? もっとも後になって、「しまったー!」なんて泣くことのないように……。



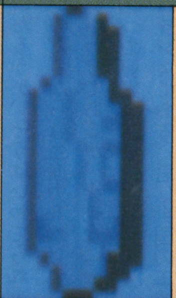
だいたい2回ほど爆撃を加えれば無防備な施設ならば破壊できるでしょう。しかし、味方の勢力圏に近いところを爆撃したらダメだよ。

スーパー大戦力

ハーイ！ メカ中毒のあなたへ送る、私のすてきなプレゼント、兵器カタログよーん。
でも、ここに挙げたのはほんの少しだって、全部のせたら本がもう1冊必要になっちゃうんですもの……ウフッ。
そういうわけでぇ、私の独断と偏見で1兵種につき、1つだけを選んだものを挙げてみるわね。あなたの趣味と一緒だったらうれしいな！
ただ艦船ユニットには固有名詞がついてないの……。寂しいわねぇ……。

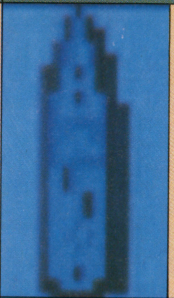
艦船ユニット

航空母艦



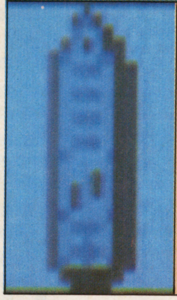
このユニットは生産ができない。つまり最初から与えられているマップを選ばなくてはならないのだ。しかし、艦載機を搭載しての攻撃力はすごいぞ！

巡洋艦



空母や揚陸艦の護衛、あるいは攻撃と何にでも使える万能ユニット。1度に12発発射できる対空ミサイル、高い防御力など、高価格にふさわしい強力艦だぜ！

揚陸艦



安い、弱い、遅い、の3拍子そろった揚陸艦、しかしなんといってもその特色は輸送力と支援攻撃、上陸作戦においては一躍、主役となって活躍するぞ！

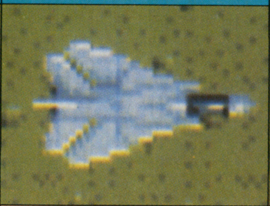
航空ユニット

ミラージュIII



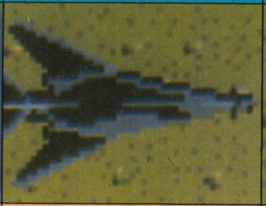
1960～70年代において、ミグ21やF-104と並ぶフランス製の軽戦闘機である。現在は退役気味……。

パナビア200トーネード



英国、西独、伊3国の共同開発による多目的戦術機。阻止攻撃型（IDS）と迎撃型（AVD）がある。

ロックウェルB-1



米国最新鋭の戦略爆撃機。1機あたりの価格は高く、運用は難しいが、上手に使えば効果は大きいぞ。

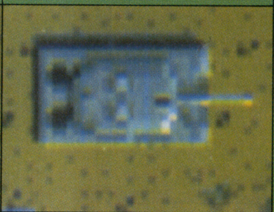
ハインド



映画、小説、マンガなどでおなじみの、ソ連製攻撃／輸送複合ヘリコプターだ。こいつは便利だぞ。

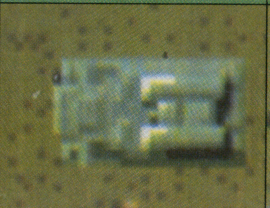
地上ユニット

レオパルド2



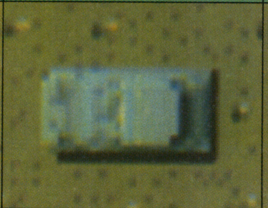
"戦車王国"西ドイツが誇る、現在世界最強と定評がある主力戦車。ただし空からの攻撃には注意。

SA-13（ゴーフル）



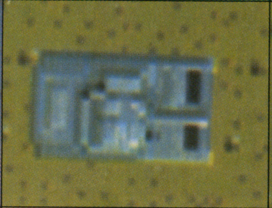
1970年代後半に開発されたソ連の最新鋭低空防空用自走ミサイルだ。対空攻撃力は抜群だぞ。

BRDM-2



これもソ連製の大ヒット。この車体をベースに様々な車両が製作されている。対戦車戦での攻撃力は大。

M2／3ブラッドレー



アメリカがM1とともに機甲部隊の基本装備として開発した。車高と価格が高く、問題になった。

戦闘工兵



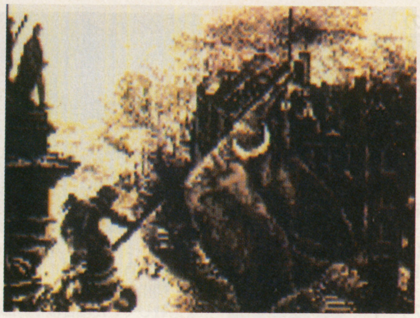
日本人が大好きな肉弾攻撃のスペシャリスト。対空、対戦車ミサイルをもち、安くて強力な部隊だ。

ひとくちメモ

艦船では「ヘリ空母」「駆逐艦」などがこの他にある兵種。
航空機ではVTOL機や支援輸送機などが含まれているぞ。
それから空母の艦載機にも制限があることを忘れるなよ！

「ニイタカヤマノボレ」さあ開戦だ！

「もう和平の道は……」外務大臣はうなだれてしまった。「君にすべてをまかせる。とにかくあの憎い敵を撃滅してくれたまえ」



激しい戦闘の末に現れる「首都降伏」のシーン。はたしてこれは敵のものか、味方のものか？ 結果は君の頭脳にかかっている……。

かくして君は総司令長官としてすべての軍事的責任を負うことになった。
最初は敵・味方ともよくて5分、悪ければ4・6の割合だ。君は戦略、戦術ばかりか、軍政的にも手腕を問われることになる。
工場や都市をどのように占領し、工業力、資金を増やすか⁉
補給の場所と方法は？ どの兵器をどれだけ生産する？ 装備はどれを使用するか？ などなど君がかかえる問題は多い……。
何はともあれ、まずはマップを選んで、その地形を頭にたたきこんでおこう。海があるのかないのか、砂漠や森林は？ 敵はどこにいる？ それを確認したら突撃！
国土を、国民を、そして人間としての誇りをかけて、敵国にたちむかうのだ！ 君は救世主となるか？ それとも……？

ユニットの行動は15種類

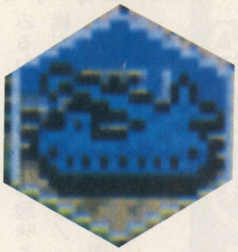
各ユニットの行動コマンドは、「移動、攻撃、補給、搭載、降車、発進、合流、分散、武装、工事、爆撃、行軍、占領、処分、性能」の15種類であるが、ユニットによってできる行動とできない行動がある（あたりまえだね、爆撃する歩兵がいたらたいへんだ!!）。
ここでは少しわかりにくいものを説明しておこう。
「攻撃」は直接と間接の2つの方法がある。とくに間接攻撃は、相手は反撃ができないのでたいへんおいしい技なのだが、その場合「命中率」に注意してほしい。
万一はずしたら（1番肝心なところではずれるんだこれが！）、目標の敵に隣接している6ヘックスのどれかに命中するのだ。もしそこに味方がいたら……！ 「合流・分散」は機数の減少したユニットを合わせたり、ユニットを増やしたいときに1つのユニットを分散させたりできるコマンドだ。輸送に関するコマンドに「搭載・降車・発進」があるぞ！ とくに「降車」と「発進」は、どちらも搭載されてきた車両から降りるわけだが、「降車」は移動後、「発進」は移動前だから注意するように。

戦略教本
こうすれば勝つ!

一 工業力と資金力のバランスを考える

近代戦争は消耗戦である。誰でも少ない犠牲で大きな戦果をあげたいだろうが、そうはいってられないのだ。ならば生産力をつければいいわけであるが、大切なことは2つの要素（工業力と資金力）のバランスである。君は自国の工場や都市を増やすと同時に耐久力をあげねばならない。工作部隊の上手な運用をはかること。

工作部隊



これが工作部隊のマーク。攻撃力はないけど貴重な戦力だ。

工作部隊は補給部隊とともに、戦争の影のヒーローである。彼らが都市や工場で「建物増築工事」を行うことで耐久度が上がる。耐久度が上がれば資金力や工業力もアップするので、より一層の国力の増大、ひいては軍事力のアップがはかれるのだ。

収入も増やし、軍事力もアップさせる工作部隊！　大事に使おう。

二 生産機種をしぼりこめ

実戦において、F4ファントムとF15イーグル、それぞれ1機ずつの計2機がミグ25フォックスバット2機と交戦したらどちらが有利だろう？　パイロットの技術が同じならば、おそらくミグ25のほうに軍配があがる。なぜなら、スピードの異なるF4とF15が互いにカバーしあうのは難しく、逆にミグ25が互いにカバーしあうのは容易だからである。

まあこれは実戦の話であるが、ゲームにおいてもそれは言えるのだ。性能の異なる兵器をゴチャゴチャと無計画に、そのうえ少しずつ生産するよりも、同一機種を大量生産したほうが効率がいいのである。この場合、選択すべき道は2つある。量より質の新鋭兵器限定生産型と、質より量の大量生産型だ。どちらを選ぶかは好みと国力に相談してもらえばいいことなので、ここではあえて何も言わない。ただ歴史的に見ると第二次大戦でのドイツ・日本は量より質タイプ、米・ソは質より量タイプだった……（もっとも国力において米・ソと独・日には大差があったけどね）。いずれにせよ生産機種をしぼっておけば、補給や攻撃、あるいは分散、合流といった面で非常に効果的であるのは間違いないだろう。

三 敵の生産パターンを把握せよ



おおっとぉ、敵が飛行機を突然大量生産しはじめたぞぉ！　これはいったい何を意味するのか？　一気に制空権をつかもうとするのでありましょうか〜〜！

コンピュータ相手の場合は、敵の生産パターンにはクセがある。そいつを上手に利用してしまう手だ！　試しに、飛行機をたくさん作ってみてくれ。相手は対空兵器を大量に作り出すぞ！　そうしておいて戦車を突入させるわけだ！　コンピュータといえどしょせんは機械、混乱させてやれ！

逆に敵が飛行機を作り出したらこちらは対空兵装を強化するとか、戦車を作り出したら、対戦車ミサイルの装備車両を増やすなど、早め早めの対応をしなくてはいかん！　ついつい見落としがちな敵の生産パターンだが、じつは勝利への手引き書なのだ！



そっちがその気ならこっちは対空車両を増産しよう。こうすれば敵の努力は水のアワ！　そのすきに逆にこちらから攻撃をかけてやれ！

四 「補給」を笑う者は「補給」に泣く

補給部隊が兵隊ならば蝶々トンボも鳥のうち、なんて言葉が昔はやったもんだが『絶対に!!』補給をおろそかにしてはいけない！

それどころか君は最大の注意を補給部隊にはらうべきなのだ！

どの部隊に補給するのか？　もっとも効率的な場所はどこか？　攻撃攻撃敵機に対する防御は？　ばかりでは決して真の勝利者になれないぞ！

五 戦略爆撃機や鉄道は難しいぞ



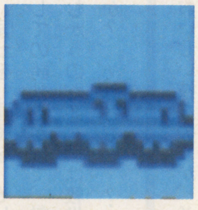
「腹がへってはいくさはできぬ」絶大な期待を背負って出撃していった最新鋭機も、補給を忘れるとこのとおり！　部隊を搭載していた場合はその部隊も全滅だ。

戦略爆撃機の最大の特長は、その航続力にある！　古くはB—29やB—24（知らない人はおじいちゃんかおばあちゃんにきいてね）、新しいものではB—52、B—1などが有名なところだが、じつはこれの運用が非常に難しいんだね。

まず1機あたりのコストが高いうえに、単機行動の効果は少ないから、結果的に非常に高い買物になる。次に戦術爆撃（戦車や補給部隊など）はできないから、目で見える効果は少ない。この兵器を使いこなすには、かなりの戦略眼が必要になるのだ。

次に鉄道だが、移動力・輸送力の面でのメリットは大きいが、防御力がないし、第一ひくのが面倒である。長期戦になりそうな場合は別として、初心者にはおすすめできない兵種ではある。

ただし、使い方しだいではどちらも絶対的な威力をもつぞ！



鉄道は防御力がないので敵にねらわれやすい。注意して運用しないと痛いめにあうから気をつけるべし！　初心者は使わないほうがいいかも。

何はともあれ、一貫性のある作戦を！

まあいろいろと紹介してきたわけだが、「絶対に勝つ」作戦なんて存在しないのである。ここに書いたのは、「有利に戦を進める」ための教本なんだということを忘れないように！

最後に、とにかく目標をもって作戦をたててくれ！　ただ敵を攻撃すればいいってわけじゃない。

この飛行場を、あの港を、そして敵の首都を、というふうに作戦をたてて臨んでくれたまえ。

詳しくは「BEEP！メガドライブ」を。（文／羽矢麻雀）

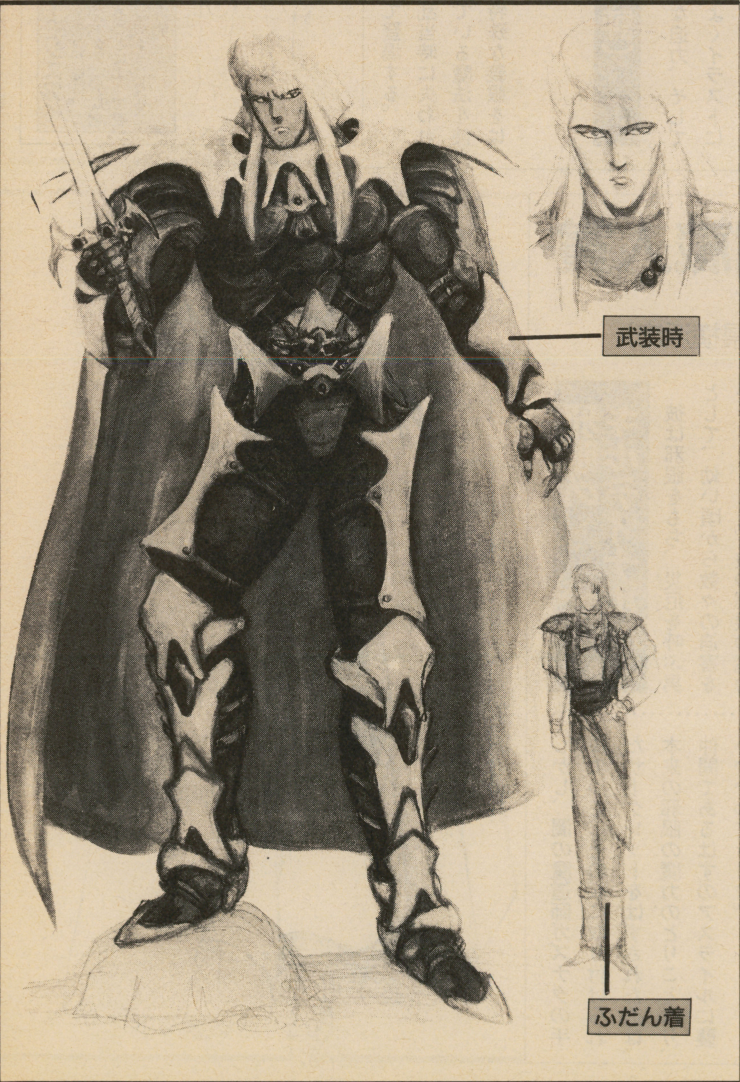
MOON DANCER

メーキング・オブ・妖精王

「妖精王の帰還」キャラクター募集入選者発表！

第3回

長らく御愛読いただいた「MOON DANCER」の第3回（最終回）。今回は、4月号で公募した「妖精王の帰還」キャラクター募集の結果について発表したい。応募者数156名。そのなかから、次の4名を入選者、そして努力賞としてセガ賞を1名に授与することに決定した。



●MOON DANCER大賞

園田武晴（福岡県築上郡）

大賞

賞品

プラスハンディコピー
コピージャック40SE

カウッ・リズミニルス

彼は3つの宝器の1つ、伝説の剣をもっている。彼の家は、代々この剣を家宝として守る役目がある。彼はこの家の長男に生まれ、平和に暮らしていた。

そんなとき、アスライルがこの剣を探してることを知った闇の魔道師は、刺客を放ち、アスライルより先にこの剣を奪おうとした。彼の留守中、刺客の手によって、家族は皆殺しにされてしまうが、剣を探し出すことはついにできなかった。帰宅した彼は、息もたえだえの弟から事情を聞き、怒りとともにこの剣に対して、不審を抱きはじめた。

数日後、アスライルが、訪ねると、彼は刺客だと勘違いをして戦いを挑んだ。しかし、アスライルの説得により彼の誤解は解けた。そして、アスライルに剣の隠し場所を告げたのであった。その瞬間、あたりが急に暗くなり、不気味な笑い声が聞こえてきた。声の主は、……。

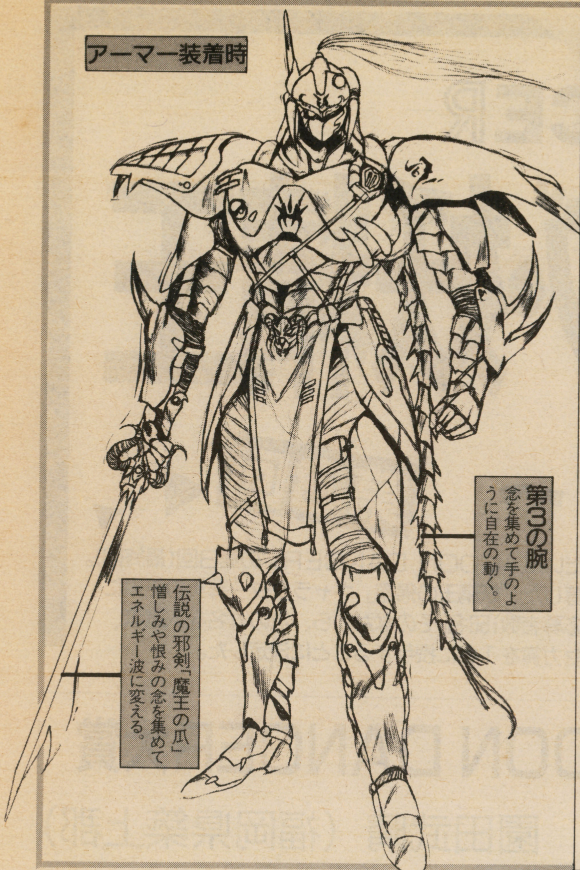
〔選評〕

キャラクターの設定、イラストともよくできていますね。ここには載せられませんでしたが、設定書の中の、アスライルと出会ったときのセリフもなかなかのものでした。

●加藤直之賞

山口やすし
（東京都大田区）

賞品 加藤氏サイン入り原画セット

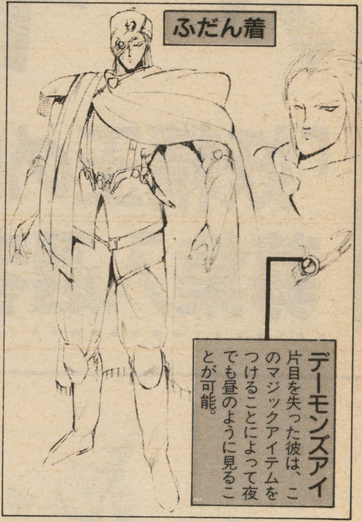


ディアス・ノクトール

身長……182センチ
髪の色……くり色
瞳の色……ブルー
年齢……28歳

シムルグント王国の王宮の守備隊長。幼い頃、王国で起きた反乱に巻き込まれ、両親を失う。その反乱を巻き起こしたのが、1人の気の狂った魔道師であったがため、魔法を使うすべてのもの（その使い方にかかわらず）を憎んでいる。ゲーム中では王宮に乗り込んでいこうとするアスライルに連れ添ったシヴァラ（すでに魔法に目覚めている）に、突然襲いかかるキャラクターとして登場する。

彼の右目は、反乱当時に失われ、代わりに彼が憎んでいる魔法を使うものを見極める特殊な義眼をはめ込んでいる。



（選評）

襲いかかるような迫力、そして鋭さ（冷酷さ）がよくイラストに出ているキャラクターですね。剣や鎧に凝る応募が多かったなかで、義眼というちょっとしたアイテムの工夫に引かれました。

●堀蔵人賞

片岡理恵
（神奈川県横浜市）

賞品 著書サイン入りシムルグント王族記外伝

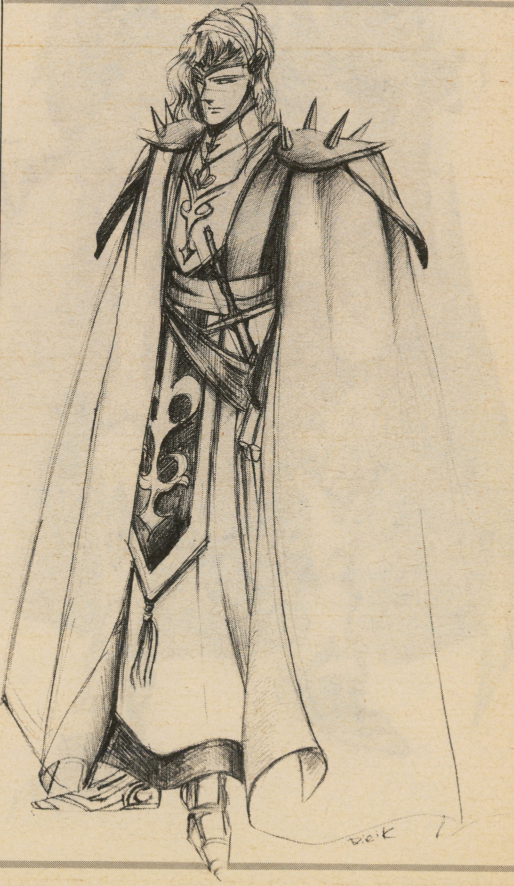
邪眼のギルディナル

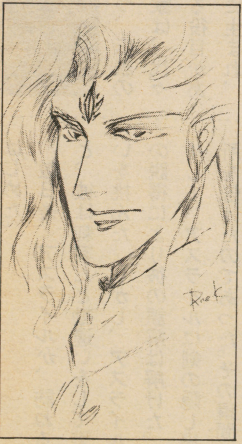
身長178センチ
髪の色……真紅
瞳の色
ダークグリーン
年齢……24歳

彼は邪眼をもち、災厄を呼ぶ男として、幼い頃から数々の迫害を受けてきました。彼の邪眼の魔力自体は、額につけられたサークレットによって、いちおう封印されています。やがて彼は迫害される日々に疲れ、あてのない放浪の旅に出かけます。

放浪の末、かつて猟犬として一般の人々から忌み嫌われたアスライルに出会った彼は、アスライルのなかにもう1人の自分を見つけて、アスライルとともに世界を変革する旅をするようになります。

しかし、闇の魔道師ガズナクの手によって、その額に取り付けられたサークレットをはずされた彼は、本来の邪眼の魔力のとりことなり、仲間であるはずのアスライルに襲いかかってきます。





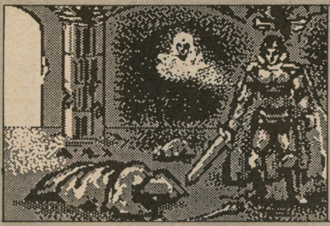
（選評）

アスライルに共鳴して、王家再興のために立ち上がるという設定や、初めアスライルに敵対しながらもやがて彼に協力するようになるといった設定が多いなかで、逆に仲間であるはずのアスライルの一行に対して攻撃をしてしまうという設定が目を引きました。邪眼の雰囲気もよく出ていますね。

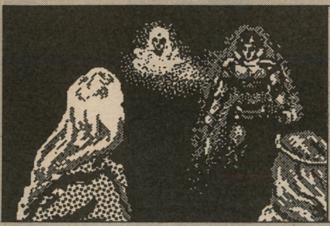
ゲーム画面製作状況 ついにゲーム画面が出た！

セガのパタさん、グラフィックデザイナーの加藤さんらの努力のたまものを紹介したい。これらのイラストは、いずれもマッキントッシュで作ったイメージスケッチ。これを元にして完成品となるゲーム画面を製作することになるので、実際のゲームのなかでも、ここに紹介したものとかなり近いものが出てくることになるのだ。

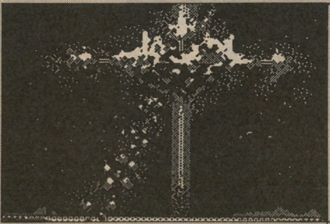
予想どおり、「MOON DANCER」の格調高いイメージが、ひしひし伝わってくるようだ。



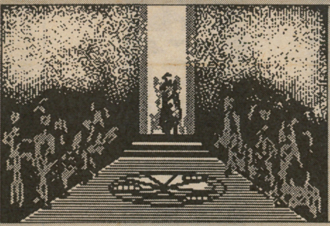
激闘の末、倒れたウェイ・アヴンを見下ろすアスライルと、その鎧に宿るキュラオンの魂背景はウェイ・アヴンの塔の最上階。



シヴァラの髪とクェンディナの髪の色を交換すると、同時にシヴァラの魔法が蘇り、キュラオンの存在がシヴァラにも認識された。



夜、眠れる都市が出現。ホログラフの虹色に色を変える都市。上方と両側の大きな岩は、ゆらゆら揺れている。ぼんやり輝く回廊。上下に光の帯。



王の戴冠式と無名騎士団の発動の様子。人々が居並ぶ強い光が当たっている王座の間。中央には3つの宝器を置いた魔法陣がある。

●BEEP賞

賞品 RPG幻想事典&日本編の2冊セット

川口博之
（大阪府堺市）

フィリアン・グリフィース

身長……… 185センチ
髪の色………ブラック
瞳の色………グリーン
年齢…………………28歳



現在シムルグントを治める宰相の1人が、シムルグントに王家を再興させようとする動き（この場合はアスライルの一行を指す）を知り、自らの地位の保全のため、その勢力を抹殺しようとして雇った傭兵。

アスライルの一行が、シムルグント王国に乗り込もうとするゲーム後半で登場し、彼らの行動を妨害してきます。

彼が、背負っている鷹のような鎧は、特殊な魔法がかけられていて、攻撃するときには、鷹を呼び寄せ、相手を攻撃させることのできる魔法をもっています。

（選評）

個人的な人間関係から、または闇の魔道師の手先としてアスライルを狙う人物の設定が多いなかで、王家再興の障害となる宰相に注目した点を評価しました。

●総評

今回の応募では、キャラクターの設定、雰囲気、そしてアスライルの敵としての役割などに注目して選定しました。

入選された方々のキャラクターがゲームのなかで生き生きと描かれるように、グラフィックデザイナーの加藤さん夫妻とがんばってゲームも製作中です。期待してくださいね。（パタ）



●セガ賞

蟻川とんぼ（千葉県船橋市）

賞品 希望のメガドライブソフト2本

7つのキャラクターに関して、こと細かいキャラクター設定、そして〝やさしいブレシアン密教講座〟を書いて送ってきてくれた蟻川君には、努力賞としてセガ賞を進呈したい。おつかれさまでした。

「妖精王の帰還」 緊急情報

ゲーム化にあたって、アドベンチャーゲーム化されることは、みんな知っていると思うけど、そのへんに関してもう少し詳しい情報が入ったのでお知らせしたい。

原作を読んでいる人には説明はいらないかもしれないが、話のなかで、わりと重視されているのは登場人物の心の動きだったと思う。ゲーム化にあたっても、その部分を全面的に取り入れていきたいという方向性が、このたびセガ内でのミーティングで決定した。

そして、このゲームを、アドベンチャーゲームの領域をさらに明確にジャンルづけした「ファンタジーエモーションゲーム（FEG）」と呼ぶことになった。人間の情感を今までのゲームより一層リアルに表現していくゲームと考えていいだろう。

また、ゲームの主題歌を演奏するバンドとして、某有名フュージョングループと交渉することになった。彼らは日本ではもちろん海外でも通用する、数少ないフュージョングループの1つだ。

今後の展開がますます楽しみである。

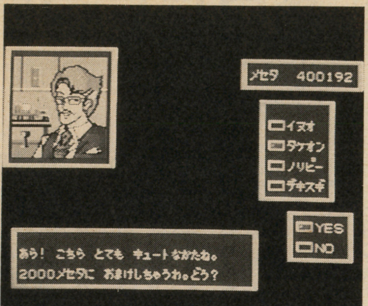
ファンタシースターII 救済コーナー

今月は〝バックアップシステム〟はお休みして、たまりにたまったファンタシースターIIの質問に答えていこうと思う。

ハマリがなければゲームはつまらないけど、ハマっている最中は本当につらいもの。ボクも読者のみなさん同様、マルエラリーブやアメダス、ダム等でハマリにハマった。その経験を生かしてしっかりフォローしていきたい。

それから、BEEPもいちおう休刊ということなので、これがボクの最後の原稿になりそうだ。今まで応援してくれたみなさん、どうもありがとうございました。

必ずBEEPは誌名を変えて復活するので、気を落とさないで感想、意見等送ってほしい。んじゃ明るく本文に入ろうかな。



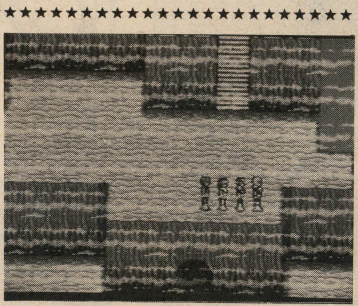
この男はホモ田先生? 男だと安くムシカを教えてくれるのだ。

質問1

Q・マルエラリーブはどこにあるのでしょうか。村はずれの〝にーちゃん〟が小島にあるっつーからはるばるこんな島までやってきたというのに。MAPも書いたのにニセモノしかないなんて、いかりのあまり、いかりやちょーすけ! どーしよー、誰か助けてちょーだい。 (東京都・りすのターくん)

A・ボクもみつからなかった。ターくんはMAPも描いて大変でしたね。でも、やはりマルエラリーブはあるのだ。マップは載せないが、スタート地点から右手で壁をさわる感じで、ずーっと行けば必ずみつかるぞ。レベルを上げるつもりで、チャレンジしてみよう。

あと、モタビアではダムに入るカードが手に入らないというのが多かった。まず、カードはどこにあるかというと、セントラルタワーのライブラリの情報のとおりコントロールタワーのなかにあるのだ。しかもこのタワーの入口はネイ・ファーストを倒した後、自動的に開く。調べなくても入れるので、マメにタワーをまわってみるといいぞ。



このように、右手で壁をさわりながら歩くといいぞ。

そしてタワーのなかにはなぜかキーボードがあり、いきなり弾いたりすると外に出されてしまう。これはムシカのテクニックを使えばOK。このテクニックはアバンチーノ先生に頼みさえすれば、ルドガーでも身につけることができる(TPがないからダメだけど)。ダムには基本的にボスはいないが、最後のダムを攻略するときは心の準備が必要だ(?)。

あと、ゲームを有利に展開するコツはシルカに盗みをさせること。どこで盗ませるかというと、セントラルタワーの友だちの家に出入りさせるのだ。すると、見たこともないビジフォンというアイテムを盗んでくるぞ。これでマップ上どこでも、何回でもセーブができちゃう。それ以外シルカはかわいいだけで、全然役に立ちません。

質問2

Q・今、「PSII」をしているんですけど、デゾリスに行ってから何をするのかわかりません。アウクバルの町で「クレバスのむこうにきれいな男……」というのがあったけど、そんな人どこにもいません。 (岐阜県・安藤博之)

A・おおっ、なんとデゾリスまで行けたんだ。だけど前作でもそうだったように、町に行くまでがちょっとつらいんだよね。まず、通路をくまなく調べて、ハット2種類(どちらも使うからね)と4つの出入口を確認しておこう。町は3つしかないけど、もう1つの出入口もあとで意味をもつぞ。

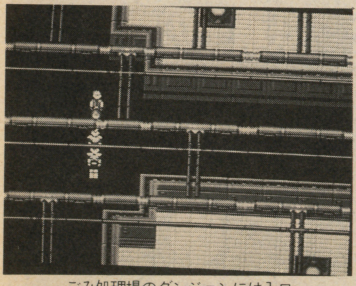
「きれいな男」だけど、じつはアウクバルの町から左手にそってずっと行くとクレバスの下へおりる階段が、よく見るとあるのだ。クレバスの中の氷の通路を抜けると、「きれいな男」――ルツ様の神殿に着くのだ。そこでルツに前作にも登場した「見えない城が見えるアイテム」をもらえば見えない城が見えてくるぞ。

城は4つの出口に1つずつある。つまり1つは町から少し離れているからビジフォンを使って攻略しよう。ちなみに必要なアイテムは頭の防具、よろい、盾、武器それぞれ2つずつバラバラに城に隠されているから、取りこぼしのないように。

これさえ集めれば準備も万全、最終決戦地まであとわずかだよ。最終決戦では中ボスことダークファルスに手こずると思うよ。これはネイソードを信じて戦うしかない感じ。最後の敵はグラフィックを楽しんでほしいな!

だいたい書いたけど、基本はやはり「自分で解く!」ということ。くれぐれもよくよく確かめずに電話をかけたりしちゃあダメだよ。レベル35まで上げれば最強のメギドが手に入るんだから、多少ハマったほうが有利だぞ。ゼヒ値段分楽しんでほしいなっ!

(文/TAKE ON!)



ごみ処理場のダンジョンには入口が2つある。わかったかな?

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

待望のコントロールBOX
KIC-045DX

●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

■価格〔KIC-045DX完成品〕

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応…………………………¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応………………………………¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応…………………………………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

New

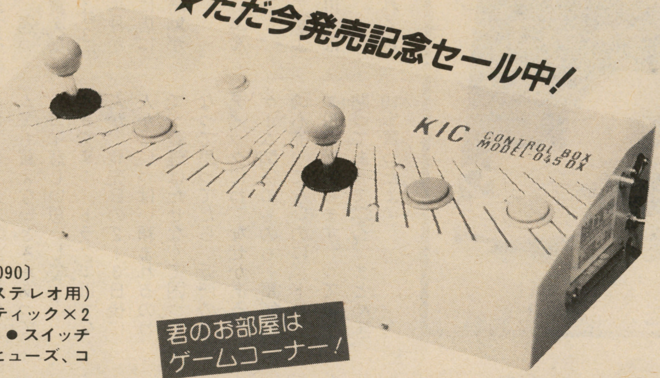
新発売 バージョンアップでますます充実
インターフェースカード

KIC-045DXは、業務用ゲーム基板だけでなく、インターフェースカードを使用すれば、Fコン・PCエンジン・メガドライブ・X68000他のコントローラとして、アーケードゲームの感覚でプレイできます。

KIC-045DXをお持ちの方は、いつでも新型と同じ機能で楽しめます。詳細はハガキにて当社サービス部までバージョンアップ資料を御請求下さい。

★ただ今発売記念セール中！

ついに実現！
こだわる方へ！
ステレオサウンドで
迫力ある音楽
(ステレオヘッドホン端子付)



君のお部屋は
ゲームコーナー！

本物ゲームが
ステレオになった！
AV感覚満点

付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕
※Ⓑには付きません。●2スピーカー(ステレオ用)ヘッドホン端子(3.5φ)●8方向ジョイスティック×2●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き●スイッチング電源／5V7A、+12V1A、−5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2ch)
★寸法：W450×D200×H100㎜。

実用新案申請済

■KIC-045 各タイプの特長 (ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます)

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。
家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

New

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる
KIC-045 組立てフルキット
〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう
組立フルキットにチャレンジ!!

組立てフルキットは各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、完成品価格の5,000円引きです。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

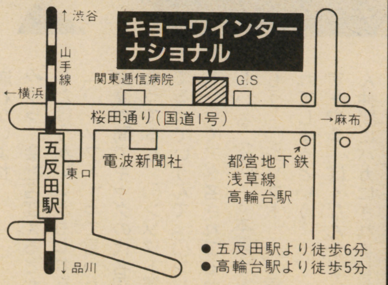
中古ゲーム基板も在庫豊富 3000円より
コントロールBOX用パーツ 各種販売中

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

展示販売中 ぜひ御来店下さい。

ぜひ一度ご来店下さいますようスタッフ一同お待ち申し上げております。
(日・祭日もオープンしています)

ショールーム営業時間
午後1:00〜6:00



●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK！詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱キョーワインターナショナル BP係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

すぎやまこういちの ゲーム漂流記 2

ゲスト／みうらじゅん氏



八百屋でゲームが買える!?

BEEP：最近どうですか、PC エンジンのほうは。

みうら：そうですね、あんまりソフトが出ないんで……。「エイリアン・クラッシュ」みたいな、あまりゲーム性のないヤツのほうが、なんか賭けたりするときには燃えるけども——人が来たときに、たとえばどっちがタバコを買いに行くか、とかね。

あんまり1人でやらないんですよ。とりあえず人とやらないとおもしろくないし……。そのときも、うちのエンジンは2人でできないから、1回ずつ得点をメモるのが面倒くさいなぁーって。だからファミコンより、そういう賭け性はないですね。

どんどんいろんなジャンルのが出ればいいんだけど、わりと一方向でしか出てないから、まだまだって感じしますね。画面はすごいキレイでいいんだけど。

BEEP：セガは？

みうら：やったことないんですよ、まだ手に入らなくて。

すぎやま：もう買えるんじゃない。そろそろ余ってきてる。

みうら：運が悪くてね、通ってるんだけど、ずっと買えないんですよ。まだ「マリオ3」も買えてない（笑）。正月からずっと、出かける度に店に寄るんだけど、いつも時期が悪いみたいで。

すぎやま：そりゃ、ずいぶん運の悪い人ですね（笑）。

みうら：ハズシ屋なんですよ。

すぎやま：「ドラクエIII」は買えましたか。

みうら：すーっごく遅れて買えました。わりと運がいい日、悪い日ってあるでしょ。

すぎやま：ぼくなんか運の強い感じだからね。運の悪い日ない！

みうら：全部いいんですか？

すぎやま：おかげさまで。

みうら：2回くらいツかないとヤになりますよ。もう買わないでおこうかなって。まぁ「ドラクエ」とかはしかたないとしても、クズのようなゲームでも買えないときがあって、スゴイ悲しい思いして。

すぎやま：「ドラクエIII」なんか、発売日の2～3日後に人からいっぱい頼まれるのね。で、義理はたせなくて困ったなって思ってたら、近所のブティックにね、なぜかある。ゲーム関係のものも、電気ものも売ってないのに、「ドラクエIIIだけあります」って紙が貼ってあって（笑）。まとめて10本買ったよ。それほどのもんですよ、私の運の強さは（笑）。

みうら：意外とこれからは八百屋の店先とか……、並ぶといいですね（笑）。

すぎやま：アブナい、そのへん。「夢工場ドキドキパニック」ね、あのテのゲームは八百屋、気をつけたほうがいい。

みうら：カブ投げたり、大根抜いたりしますからね（笑）。

話によって置くとこが違えばいいんですけどね。「あれはどうやら八百屋系らしい」とか言って探せばいいから。

すぎやま：だから「ドラクエ」なんかホラ、宝箱があって中にいろいろ入ってるでしょ。ブティックでもね、故ないことじゃない（笑）。

みうら：「水戸黄門」みたいなゲームは、キオスクに置いたらイイんじゃないですかねぇ。いろいろ漫遊するから。

すぎやま：それから骨董品屋。印籠と一緒に売ってたりする。

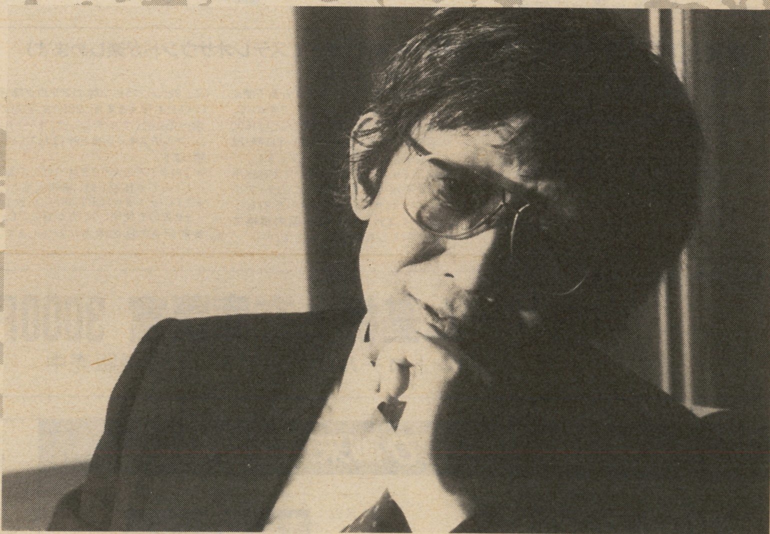
みうら：古銭と一緒にとかね（笑）。

クソゲー掴みはマカセロ!?

みうら：カスを掴むのがうまいんですよ、僕。すっごく下らないの掴むの、昔から……。

すぎやま：それは私も！（笑）じつに。クソゲーというヤツ。

みうら：そう、ゲロゲロゲームってヤツ。こーゆーのあんまり、言うと、マズイ……。



BEEP：どうぞ、どうぞ。

みうら：○ンソフト系掴むのがうまいんですよ（笑）。

すぎやま：あ、名前見ただけで「ン、これは」という（笑）。でも最近またがんばって、イイのを出してるみたいだよ。

やっぱりね、ファミコンが世に現れたころにいったん培っちゃった信用——信用って言っちゃ違うけど、なかなか崩れないよね。

みうら：会社名変えるとか、したほうがいいかもしれない。「○ンソフト」って言ったら友達の間でギャグの代名詞になってるし、○ンソフト買ってるっていうんで「○ンソフト」ってアダ名されてるヤツもいる（笑）。3本買うと、もう「○ンソフト」って言われてしまうという……。

すぎやま：ぼくなんかずいぶん仲間にバカにされましたよ。「○ンソフト、定価で買った人」って（笑）。デパートのおもちゃ売り場で定価で買ったりすると、もう笑い者にされて。ツラいよ。あれは。

みうら：「○っき」とかの頃ですか？（笑）

すぎやま：そう。

みうら：でも、ちょっと違う意味で、持ってると価値があるかなぁと思って、持ってるんですけどね、今だに。

すぎやま：それから「頭脳○艦……」

みうら＆すぎやま：ガル!!

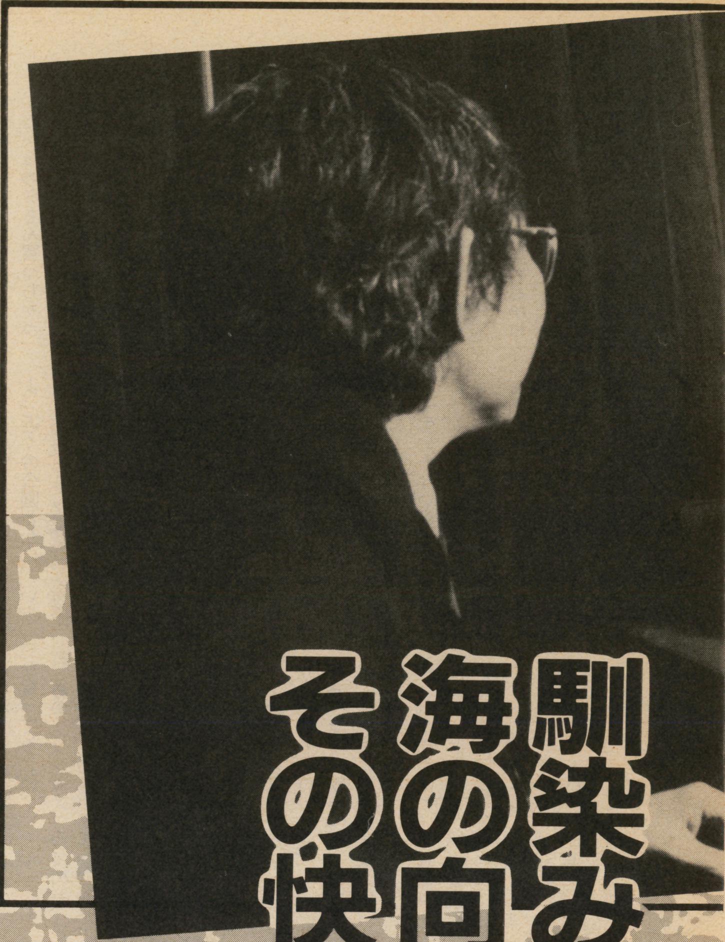
みうら：あぁぁぁ！ イタいの掴んでますねぇ（爆笑）。

すぎやま：アレを、定価で！

みうら：僕も定価で買いました（笑）。

すぎやま：中村光一にスゴイバカにされた。

みうら：「ガル」はちょっと



馴染みのゲームを海の向こうでプレイするその快感がたまンないっ！

イタかったですね。
みうら：評判っていうか……。
みうら＆すぎやま：〝頭脳〟！って聞いたから——。
みうら：ね!! これはイケると思って買ったんですよ。
すぎやま：そう！ 僕も頭脳という名前に賭けた（笑）。
みうら：ところが、ぜんぜん頭脳使ってないでしょ。
すぎやま：ヒドイ!!
みうら：ねぇー。チンタラ・チンタラ・チンタラ……って落ちて来るだけで、細ーい道みたいなところに行って……。
すぎやま：で、パーツを100集めろとか。
みうら：パーツ100なんて、絶対集まらないでしょ！
すぎやま：絶対集まらない!!
みうら：「頭脳」って書いてあるし、パッケージも銀かなんかでね。頭脳っぽい、キチっとした、なんか『ロボコップ』の世界みたいなヤツなのかなと思ったら。
——これがまた、屁のような音楽でね、やる気なくすんですよ。○ンソフト系、どうにかしてくださいよ、先生！ あの「○っき」も……。
すぎやま：拍子抜けの。
みうら：そんで、一揆っていってもアレ、2人でやってるんですよ。一揆ってみんなでやるもんだと思ってたんですけど——2人だけで闘ってる一揆って珍しいですよ。
すぎやま：珍しいね。
みうら：4面しかないし……。
すぎやま：結局そういうのは、始めて2～3分で音紋っちゃってやるハメになるね。音聞こえてると気持ち悪いんだ。
みうら：そうでしょうね。
すぎやま：それとさ、カミさんにも評判悪いわけ。「気持ち悪いから消してよ」って（笑）。

愛敬(あいきょう)すらないゲームが最悪

みうら：でも「ガル系」のでも、中には好きだっていう人いるでしょ。パーツ100集めるのが好きだっていう人が。
すぎやま：いる！ この前、「○ンゲリングベイ、あれはいいですよ」って言われてさ。
みうら：もってる、それ（笑）。
すぎやま：飛行機の操縦シミュレーションのよくできたやつがあったらほしいと思ってたから、ヘリコプターの操縦、これはおもしろい！って。これも結構辛かったね（笑）、定価で買ったし。
みうら：僕も定価で。パッケージはイイ、ちょっと『地獄の黙示録』みたいな暗い感じで。あれもハズしましたね。
すぎやま：その話をしたら、「ドラクエIII」のファンタジービデオを作ったスタッフのなかにね、「僕もあのゲーム好きなんですよ」って……。
みうら：○ンゲリング野郎、いましたか（笑）。
すぎやま：〝タデ食う虫も好き好き〟ということはあるね。その時、自分が嫌いだからって、クソゲーだと決めつけちゃいけないなと思ったね。
だから今まで我々が言ったことも、個人の好き嫌いの感想だと受けとめてくれればいいんじゃないかな。「○っき」が好きって人もいるかもしれない。
みうら：そうですよね。なんか抱きつかれたり、地蔵のところいったりするのが好きな人もいますよね。
すぎやま：あの「○っき」は、ある意味で愛敬(あいきょう)があるから救われる。「○ンゲリングベイ」も、撃ち方をこうしようああしようと、それなりに考える余地あるじゃない。「頭脳○艦ガル」は愛敬がないんだよ。あれはツライ。
そういった意味では、愛敬すらないのが一番いけない感じがするわなぁ。



みうらじゅん氏（イラストレーター）
昭和33年2月1日生まれ。武蔵野美術大学視覚伝達デザイン科在学中に雑誌『ガロ』でデビュー。就職活動をしないまま卒業し、イラストや執筆活動で社会復起を果たす。主な作品に『見ぐるしいほど愛されたい』（講談社）、『ハニーに首ったけ』（河出書房）、『東京の関西文』（大和書房）、『ボクとカエルと校庭で』（青林堂）などがあり、イラストと執筆で過激な才能を発揮している。現在も『宝島』『テレビジョン』『野性時代』などの雑誌で活躍中。



みうら流クソゲー再利用法?

みうら：中・高生のとき、レコード買うでしょ、それが2千円くらいして。たいしておこずかいもらってないから、買ったらもう、好きにならざるを得ないとこあるんですよ。

だから妙なもん買っちゃったら、友達が来たときに「これオモロイから聴いて」って一生懸命言うの。言わないと元取れないから。自分もつまんないと思ってんだけども、ずーっと友達と聴いてて「全然つまんない」って言われても、「いや、ここがイイんだよ」とか、自分もピキピキになって言って。

すぎやま：ツラいね、それは。

みうら：クソゲーを手にしたときって、その感じに近いんですよ。ファミコンってわりと高いですから。

で、友達に「ガル」とかね「あれはおもしろいから、やったほうがいい」って一生懸命勧めたら、評判落として信用がガタ落ち（笑）。

すぎやま：友達失うよ、それ。僕らでもヤな思いするんだから、子供が可愛そうだよね。一生懸命こずかい貯めてさ。

みうら：つまんないゲームをよく道端に落としとくんですよ。近くの公園とかに、いらなくなったヤツ（笑）。子供がそれを拾うんです（笑）。

端のほうで見てると、ちょっとおかしいですよ（爆笑）。

すぎやま：ハトに餌やってんじゃないんだから（笑）。

でも考えてみりゃ、拾ったからタダだけどさ、その子は時間をえらく無駄にするよ。悪いよ、それ（笑）。

みうら：そう、そいつの時間を盗むっていう……。

一生やらないだろうと思うようなゲームを3本くらい持って公園に行って、チビさんが集まったところで1個1個やるんですよ、意味もなく。わりとおもしろいヤツを2人くらいにやり、1人にはつまんないヤツをやる。たぶん友達同士でね、ケンカが起こると思うんですよ（笑）。それもおもしろいなと思って。

すぎやま：ブワーッハハハ！ あーあ、悪魔の性質持ってるね、この人は。

みうら：クソゲーって再利用の方法がないでしょう? 子供にやるくらいしか。

すぎやま：いや、あります。僕は資料として揃えておきたい。そうすると、クソゲーほど後々珍品になる。こう思うと気持ちが安まるわけ。

これはひどいクソゲーで、たぶん5千本で止まるだろう。そうすると20年後にはね、これは今度は大珍品！

みうら：切手でいうと、ちょっとズレが入ってる！（笑）

すぎやま：そ、いわば失敗作。

僕はカメラのコレクションもやってるわけ。で、アイディア倒れの失敗作っていうのがエライ価値があるの。

みうら：ベストセラーはみんな買ってるしね。

あの『ラジカメ』ってのも、結構おかしかったですね。カメラにラジオが付いて。写真撮りながら、あんな格好で誰がラジオ聞くかって（笑）。

すぎやま：そんなバカなものねぇ。だからアレもコレクションの対象になってるよ。

みうら：やっぱり（笑）。

すぎやま：だから「○つき」なんか大事に取っときなさい。値打出るから。

みうら：なるほど。それだったらパッケージとか解説書とかも、完璧に残しておいたほうがいいですよね。

すぎやま：そりゃそうです。

みうら：やりすぎて加熱して、どっかイカレてるとか、そういうのマズイですね。

すぎやま：そういうのは、イカレるほどやらない（笑）。だから絶対大丈夫。

みうら：今後そういう、クソゲー屋っていうのが出ますかね、街に。

すぎやま：あるよ、すでに。新宿の中古の店でね、コレクションアイテムなんかを扱っているわけ。昔のクソゲーで、珍品になってるヤツなんか高いよ。

みうら：もう値打ちあるんですか。知らなかったなぁ。

いや、クソゲーを集めなくちゃとは思ってたんですよ。わりとコレクションの癖があるんで。店先に抱合せで3本くらいクソゲーが入ってるヤツのなかに、自分が持ってるのを見ることがあるんですよ。そうすると、なんだこんな扱いかと思ってね……。

じゃあ「ガル」なんて、かなりイケますね。

すぎやま：そのうちイケるね。

尊敬されたくて海外へ行く⁉

BEEP：みうらさんは、シューティングをやることが多いんですか?

みうら：ゲームセンターが好きだったから、ずっと撃ちものばっかりでね。

それこそ「ドラクエ」のようなRPGが出たときに、撃ちものをやってるヤツはバカだ！っていうようなイメージができたでしょ?（爆笑）

すぎやま：それは偏見だよな。

みうら：でしょう? でも、なんか体育会系で、ジャージ履いてるイメージがあるんですよ、撃ちものって。

大衆浴場の横のコインランドリーにゲームがあって、そこでジャージ履いてつっかけ履いてるカップルがやってる——頭が悪いっていうイメージがついちゃったもんで、ちょっとヤでしたけどね。

ゲームって、尊敬されないと、イヤですよね（笑）。

すぎやま：そう、そうだよ。

みうら：サイパンに行ったときに、ホテルに「グラディウス」が置いてあったんですよ。やってたら後ろに人影を感じてね、振り返ったら現地人の子供が見に来てるんですよ。で、サイパンでは〝裏本〟とか売ってないから、こいつら知らないなと思って、1UP取るとこをグイーンってやったら、「オオゥ！」ってため息が聞こえるんですよ（笑）。

やったー！と思って、最後にカネちょっとあげて、「やんなよ」って遊ばせてやったら、もうスッゴイ尊敬の目でしたよ。高橋名人だと思ったんじゃないんですか（笑）。

嬉しかったですよ。日頃の修練が実ったと思いましたね。

すぎやま：僕はニューカレドニア行ったとき。

みうら：ニューカレドニアまで、尊敬されに（笑）。

すぎやま：そう。そのとき流行ってたのが「スクランブル」で、あれはほとんど最後までいく腕前になってたの。やっぱりまわりでみんな、大人まで見てて。あそこはフランス人が多いから「トレビアン！」なんて言われて、「メルシー」なんて答えて、いい調子でやってたわけ。

で、僕が終わったら、今度はオレがやるってわけ。そんでいざ始めたらさ、これがはるっかにうまいんだよ（笑）。

みうら：それイタい、イタいなあ……（笑）。

すぎやま：フランス人ってのは反射神経イイね。メチャメチャうまいの。

みうら：そうですか、わりとトロそうなイメージありますけどね（笑）。

すぎやま：トロいのは中東系だよ、身体のウスラでかい。あとスカンジナビア系とかの身体のでかい白人（笑）。

みうら：ボタン押そうと思ったら、2ついっぺんに押しちゃうような指してる（笑）。

すぎやま：これはねぇ、反射神経よくない。ま、そのかわり、彼らは1つのことにジックリ取り組んで、偉大な業績を成し遂げたっていう部分があるでしょ。一応持ち上げとく（笑）。

みうら：香港人（中国人！）もうまい！（笑）

香港でゲームセンターに行ったとき——また尊敬されようと思って行ったら「パックマン」があったんですよ。かなりやり慣れてるから、これはヤレル！と思って（笑）。

ところが香港の「パックマン」は、画面の外に出ると横にどんどんスクロールして、かなり広い面なんですよ。

「しまった！」と思ったんだけど（笑）、ギャラリーが集まってるから、やんなきゃなんない！と思ってたら、すぐダメになっちゃって。

すぎやま：もう香港ではやらないほうがいい、情報も行き渡ってるから。去年香港に行ったけど、『電脳遊戯』なんていう雑誌がちゃんと出てる。香港のBEEP、ファミマガ、

ゲーム漂流記2

全部出てる。『電脳遊戯R型、ナントカ作戦』なんて、絵付きで「R-TYPE」の攻略本とか出てる。とてもダメね。

みうら：香港はダメですか。

その後、アメリカ行ったときに（笑）——威張ってやろうと思って、「飛翔鮫」をやったんです。ま、いいとこまで行ったんですよ。

で、次に黒人がやってるの見てたら、さすがベトナム戦争に行ってるだけあってウマイんですよ（笑）。戦略がウマイんですよ、とりあえず。動き方とかもいいし。アイテム取ったときなんか、地味に「へへっ」て喜んでるんじゃなくて「ウオーッ！」っていう感じ。もうゲームと一体になってね、本当に戦闘機に乗ってるんですよね。

すぎやま：身体でやってる。

みうら：「ガッデーム！」とか「オー・マイ・ガーッ!!」とかね。あ～、これは負けたわ、と思ってね。

すぎやま：アクションゲームはアメリカのほうが難しいんだよ。業界の話聞くと、日本の基準より難しくしないとアメリカでは売れないって。

みうら：ああ、じゃあダメだ。シューティング奪われちゃうと、ゲームセンターでイイ気になれるものがないんですよ。

ゲームで友達をなくすのが恐い！

みうら：最近「ドンジャラ」がよくって。オバQのドンジャラっていって、麻雀ぽいの。僕は麻雀知らないんだけど。

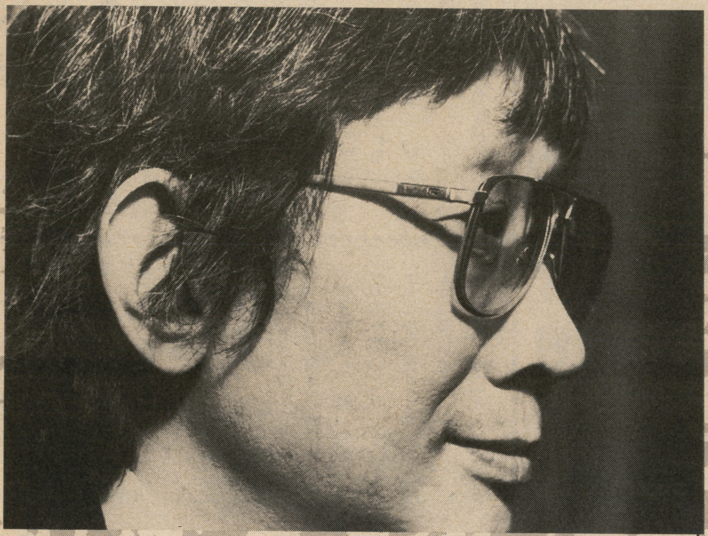
正ちゃんとか、Qちゃんとかの絵のパイがあって、それをガチャガチャ夜中にやると、いい雰囲気出るんですよ。麻雀やってるような、ちょっと大人になったような……。

その上がり方が「ほのぼの大原家勢ぞろい」とか（爆笑）。初めはみんな馬鹿にしてね、「つまんねー、こんな馬鹿なことやってらんねーよ」って、麻雀やる人は。だけど、ちょっと金賭けたりすると——。

すぎやま：ハマって。

みうら：「お前、小池さん待ちだろ！」とか（笑）、真剣。「ほのぼの大原家ドーン！」ってやると、スカーっ!!

他に「ドラえもん」と「ウルトラマン」っていうのもあるんですよ。「ウルトラマン」でバルタン星人とか来るとね、



ワクワクするんですよ。そのときの自分がわりと好きなんですよ。「バルタンが来たっ！」って待ってる自分が。ブリティなヤツだなと思ってね、イカスなと思って（笑）。

それを「徹夜ドンジャラ」と呼んで、やるんですよー。

すぎやま：テッドン！　いいじゃない。アメリカなんかじゃ、大人が集まってムキになって「モノポリー」やってる。

みうら：あの糸井重里さんが変なゲーム買っては、毎回うちに持って来るんですよ。で、「モノポリー」を持ってきたとき、これはおもしろいって話になって。でも「お前は冗談がすぎるからダメっ。向かない！　モノポリーは真剣なんだ……」って言われて。

すぎやま：〝モノポリー道〟だからね（笑）。

みうら：あれって、わりとサギみたいなことするでしょ。これ買ったほうがいいよって、ニコニコ関西商人みたいにうまいこと売る（笑）。まぁ友達が言ってんだし、損してもイイや、と思って買うんですよ、オレも。こんなことでケンカするのもなぁと思って。

すぎやま：それが、みんなの戦略を狂わせるっていう……。

みうら：そう。で、「お前なんで買うんだよ」って怒られて。

すぎやま：わかる、わかる、すごくわかるなぁ（笑）。そのありさまが目に見えるよ。

みうら：オレが負けてもいいからと思ってることに、相手は腹が立つんですよね。

あとで反省会で「お前があんなとこで調子に乗ってあんなもん買うから」とか言われて、踏んだり蹴ったり。

すぎやま：そのへんがアメリカ的なゲームだね。人間同士の駆引き、顔色の読み会いっていう部分がある。

みうら：ゲームに真剣になるのは好きなんですよ。でも友達なくすのが恐いんです。「汚えぞ！」なんて言われると、ドキドキしちゃって。自分がイヤなヤツになったようで。

こんなゲームができるといい！

みうら：『インナースペース』なんて映画は、ゲームにすればいいのにと思うんですよね。あの『ミクロの決死圏』みたいな、体内モノ。体内って誰でも学校で勉強して知ってるから、体内潜行艇に自分が入ってガン直したり、エイズ直したり……。たまに赤血球を取り入れないとゲーム・オーバーになっちゃうとかね。だいたい僕は中世とかダメ。自分とかけ離れすぎてて……。

まぁ、あんだけ造形作れると、内臓作るとかなり気持ち悪くてイイと思うんですよ。サイバーものとかね。

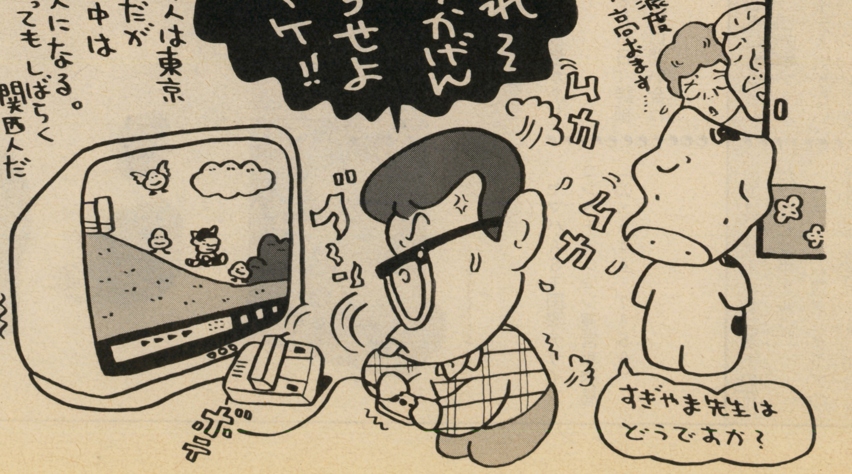
だからエンジンは、これからそっちの方向にいってもらいたい。ファミコンと一緒じゃ勝負は見えてるし。

すぎやま：僕は、エンジンとかメガドライブは、あれだけ絵が描ける能力があるから、ダリとかタンギーとかさ、ああいうシュールレアリスムの世界の絵がゲームになったものがあったらいいなぁと。

じつはここんとこ考えてるんだけど、自分で企画してもいいんだけど、誰かがやってくれるといいと思って……。

中世もので『ドンキホーテ』。主人公はドジで、愛敬あるわけだよな。常に夢みてさ。

みうら：そげなヤツのほうが、感情移入できていいですね。スーパーマンばかりじゃなくて、もっと弱くて情けないような、人間くさい主人公。的外れなことイッパイするヤツのほうが絶対いい！



インフォメーション

ほかほか瓦版

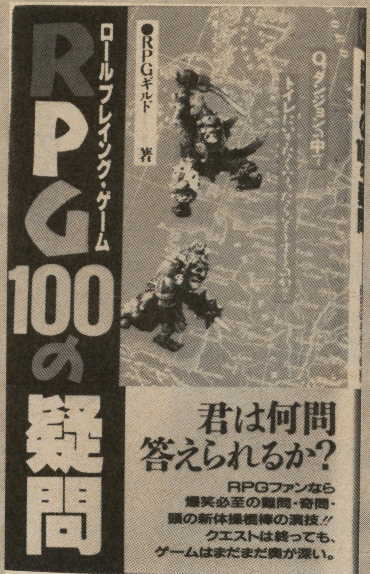
RPG 100の疑問

幅広い人気を集めているRPGゲーム。そのなかに登場するモンスターの生い立ちや、ダンジョン内での生活に、素朴な疑問を抱いた人はけっこう多いに違いない。

BNNから発売された「RPG100の疑問」では、「ドラゴンは階段を上れるのか」(モンスター編)、「ダンジョンはだれが作ったのか」(ダンジョン編)、「冒険が終わったあとのパーティーの面々の就職先は」(アイテム・キャラクター編)、「ワードナはなぜ、アミュレットを盗んだのか」(ウィザードリィ・ウルティマ編)など、難問、奇問がいっぱいで、それに対する答えもなかなかユニークなものが用意されている。

RPGに関する理不尽な問いがあったら、軽い気持ちでこの本を開いてみてはいかがだろうか。RPGファンには、十分に楽しめる一冊だ。

新書版、定価880円。

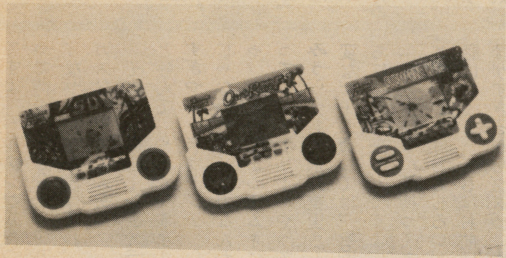


ゲームビジョンシリーズ

セガからハンディタイプの液晶テレビ「ゲームビジョンシリーズ」3本が発売された。

従来の液晶テレビに比べ、臨場感を盛り上げるゲームサウンドが迫力あるリアルサウンドで楽しめ、またTVゲームに近い高質なゲームが用意されている。

3本のゲームは、「アウトランF-1」……スピード感あふれる本格派F—



アイレム オリジナルグッズ新発売

4月号でお知らせした、アイレムのゲームキャラクターオリジナルグッズがまた新たに発売された。

今回発売されたものは、左記の商品。

- ●ホーリー・ダイヴァー下じき(400円)
- ●イメージファイトトレーナー(3000円)
- ●イメージファイトTシャツ(1500円)
- ●イメージファイトテレカ(1000円)
- ●迷宮島トレーナー(3000円)
- ●迷宮島Tシャツ(1500円)
- ●迷宮島テレカ(1000円)

ヤマハ ASTオーディオシステム 国際デザインコンペティション

この度ヤマハでは、独自の理論に基づいて開発したスピーカーシステム「AST」の国際的キャンペーンとして、オーディオシステムのデザインコンペティションを実施する。

「AST」システムは、従来の高性能型スピーカーと同等の性能を体積わずか6リットル、また厚さ約7センチのスピーカーとして製品化できるすぐれた技術力を持っている。

今回のコンペティションでも、この「AST」の特長である①きわめて小型化が可能、②形状、デザインの自由度が非常に高く、広範囲な応用が可能、といった2点を重視している。

賞品には特選1席に賞金300万円、募集も全世界同時に行う大規模なコンペティションで、かなりの反響がありそうだ。

締め切りは8月31日。詳細については、左記に問い合わせのこと。

ヤマハAST国際デザインコンペティション運営事務局
(03・544・7456)



ピンボールを読もう!

大きなゲームセンターならたいがいのところにあるピンボール。だが、ビデオゲームに比べてイマイチ人気がない。

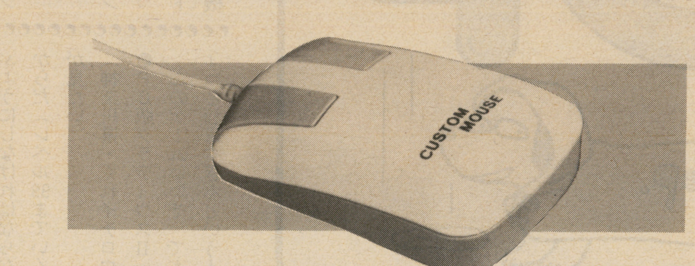
インベーダー・ブームの前までは、ゲームセンターの花だったピンボール。

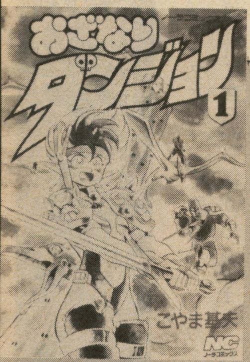
75年ゲームファンタジアの新宿ミラノ座店には、30台も

ーレーシングゲーム。
「サブマリンウォーズ」……迫力の海戦が展開できる潜水艦ゲーム。
「SDI」……スペースウォーズを実感できるシューティングゲーム。
いずれも1、2人用。
価格は3,800円（消費税抜き価格）。

400カウント
バスマウスMT-400

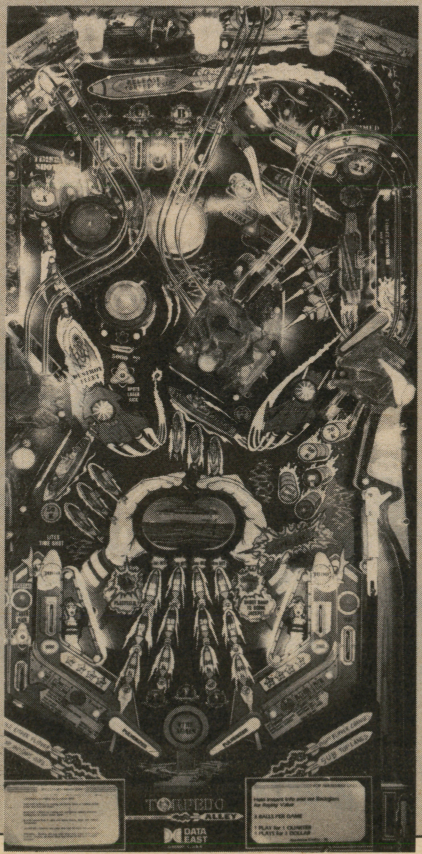
スピタル産業から発売された「MT-400」は、従来のものに比べ、さらに能率アップがはかれるマウスだ。
人間工学に基づいて設計された確実なグリップ性能を引き出すシリコンボールと、滑らかな使用感を生むテフロンコーティング、少ない作動スペースによるスピーディーさ、特殊エンコーダー採用による精巧さ、など今まで以上に信頼性の高くなったマウスだ。
対応機種は、NECのPC-98M2／F3以降と、エプソンのPC-286シリーズ。
定価8500円。





おざなりダンジョン

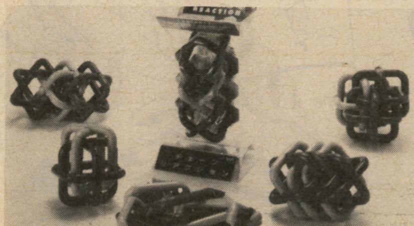
学研から発売された「おざなりダンジョン[1]」は、RPG感覚ギャグがふんだんに入ったコミック。
将来的にはソフト化も狙えそうな、ファミコンワールド的なマンガだ。
著者は、こやま基夫氏。定価500円。
なお、今回発売に際して、5名にプレゼントが用意してあるので、希望者は「おざなりダンジョン」希望と明記のうえ、ハガキに氏名、住所、電話番号を書いて、BEEP編集部まで送ること。



の最新マシンが勢揃いし、当時のゲーマーたちを驚かしたものだ。
そして14年が過ぎ、ゲームセンターといえばビデオゲームが常識の昨今、セガがわが国で唯一のピンボール・マシンのメーカーだったと、知る人も少なくなった。
当社で5月半ばに発売される（半年間本当にお待たせしました）「ピンボール・グラフィティ」は、日本初のピンボール・ブックである。
内容は、1970年代後半から最近までの名機紹介、60年代後半から70年までのレトロマシン・グラフィティ、読物・定説ピンボール史、ピンボール・テクニック講座、メーカー別マシンリスト、ピンボール用語辞典など、これ1冊にピンボールのすべてが詰まっているといってもいい。
ピンボールにこれまであまり興味がなかった人も、これを読んで（でなければ立ち読みでもして）、ピンボールを少しでも好きになってもらいたい。本書はそのためのガイドブックなのだ。
5月28日発売。予価3,800円。日本ソフトバンク刊

パズルの新境地
チェーンリアクション

イギリスで生まれ、発売後1年を経ずして15万個を販売しているパズル「チェーンリアクション」が、このたび日本でも発売され、パズルフリークの注目を集めている。
「チェーンリアクション」は、シンプルなコの字型のピースを組み合わせて複雑な立体を作る知的ゲーム。固定するような仕掛けのないピース同士の、押す力と引っぱる力のバランスで、写真にあるようなクラブ（右上）やチェーン（左上）が組み上がる。
頭を使ううえに手先の器用さも必要とあって、これはかなり悩ませてくれるはず。まだ春休みボケから抜け切れない頭の体操にはもってこいだ。
そして頭の体操が終わったら、次はぜひタイムレコードに挑戦してみたい。はたして、1つの形を完成させるのに何分かかるだろうか？　ちなみに世界記録は、クラブが28秒、チェーン33秒となっている。実際手にすれば、これが神技に近いことがわかるだろう。
全国の玩具店、デパート等で好評発売中。
㈱やのまん　定価1,980円。



ゲームソフトテストレビュー

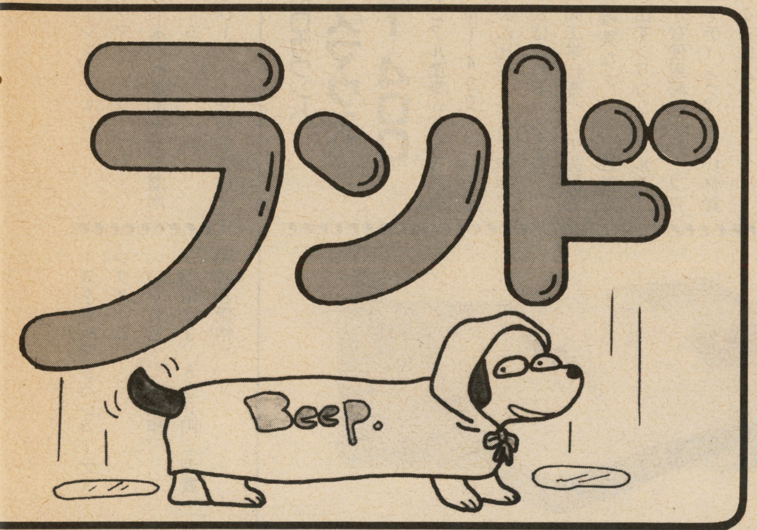
期待の大作「ファンタシースターII」が発売されてから、BEEP編集部のBUG電は鳴りっぱなしだが、こちらのハガキのほうもどっと来たぞ。まずはじめに、その辺から紹介しよう。

●これは傑作です。現テレホビー界のなかでは最高作です。このゲームの名前を聞くと、たいていの人はあのハデな戦闘シーンを思い浮かべると思いますが、本当にスゴイところはシナリオなのです。理屈にあった無理のない流れといい、随所に入る映画的なイベントなど、まさにスゴイの一言です。つねに自分が今何をやっていいのかがハッキリしているので、のめりこみやすいんですよね。あえて苦言をーつというと、自分よりレベルの高い敵からの〝てったい〟が効きにくいこと。当然かもしれないけど、ちょっと加減してほしかった。それでもやっぱりおもしろい！（あのラストシーンを見たら泣く人がいるかも……）はっきりいってメガドライブユーザーでこれをやらないのは犯罪ですよ。

（北海道・ひでーごんす）

●今までのRPGに比べると、BGMや戦闘シーンなどがまったく違う。戦闘シーンではなんといってもリアルなアニメーションがいい。今度はどんな敵かな、とワクワクしてしまうほどだ。また〝たたかう〟のコマンドを一度押すと、後は勝手に戦闘を進めてくれるのも便利。ただ残念なことは、戦闘シーンの背景がいつもどこでも同じことだ。この辺はPSIのほうがいいかなと思う。それからPSIIは、ジョークの入っていないマジなゲームだと思っていたが、モタビアのある街に行くと、音楽家の先生がいて、サウンドテストが聞けるようになっている。ダンジョンはメガドライブのツインスクロール機能をうまく使っているが、ちょっと広すぎる気もした。

（沖縄県・吸血鬼Noー）



●セガのビデオゲーム「テトリス」ですが、やはりおもしろいと思う。今ではーつのゲーセンに4、5台置いている店も少なくないようで、うれしいかぎり。でも、使いにくい台が多いので困る。「テトリス」はパズルゲームでありながらレベルが上がると、ある程度連射を必要とするので、反応が敏感なボタンの台を選ぶようにしなければならないからだ（レベル99までいく人が見たい）。

（神奈川県・くれイチロウ）

●FC版グラディウスII

このゲームいいぞ。でもちょっと簡単すぎるという人もいるかもしれない。きっとゲーセンに通った人には、歯ごたえがないだろう。それはフォースフィールドの耐久性に問題があると思う。耐久性が高く、地形によって削られない、といったことから、地形ギリギリまで、寄せることができるのだ。そこでパワーセレクトの②を選んでやってみると、恐ろしいほど簡単になってしまうのだ。スプレッドのおかげでたいていのところで復活でき、カバードコアなんかたった3秒で倒せる。でも、この易しさがいいと思う。多分コナミは、ファミコンユーザーの年齢層から考えたことなのだろう。このくらいでないと、小学生には無理だ。PCエンジンのR・TYPEIIくらいになると、小学生にはきっと受けなかったろう。

（千葉県・ぱりぱり）

●ようやくソフトも充実してきたPCエンジンですが、僕はとてもカッコイイソフトを体験しました。その名も「OUT LIVE」。3Dダンジョン内をガンダムもどきのロボットがかけめぐる、というありがちなパターンだけど、そこが何を隠そうおもしろいのだ。気分をサイバーにするBGMに、凝りまくったバトルシーン。ともすれば、暗くなりがちな3DRPGをここまでカッコよくできているソフトは珍しい。登場人物も豊富で、キャラクターのよさとデュエリング（ボトムズのバトリングみたいなもの）内にみせる会話の演出には、アニメファンなら絶対、そうでなくても楽しめるに違いない。これだけよいゲームがPCエンジンに出たっていうことは、これからもかなり期待できると思う。ただ熱中しすぎると、すぐ終わってしまうかもしれないから、なるべくゆっくりとサイバーな雰囲気を楽しむのがよい。早解きだけがRPGじゃないからね。

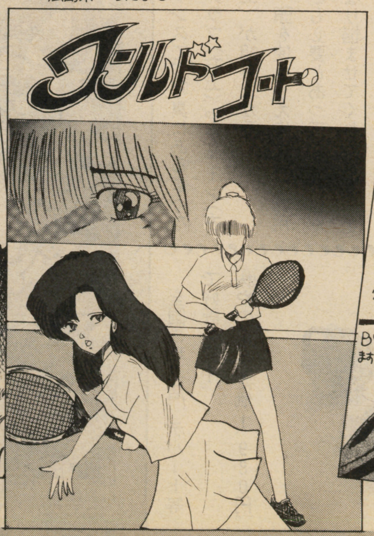
（埼玉県・坂井傑）

●T&Eの「サイオブレード」はよい。何がよいかというと、無意味な謎探しがなく、ストーリー展開を楽しませてくれ



▼徳島県・ますぢん

▼広島県・ちたまる



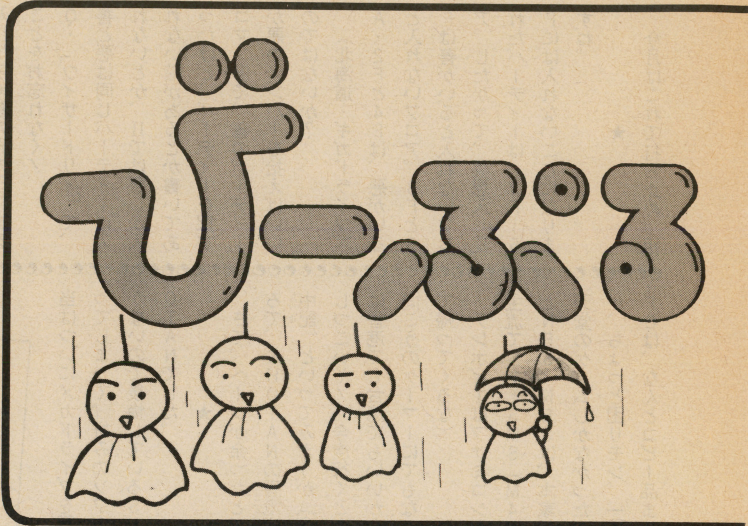


▶石川県・たわわ

るところだ。だからゲームというよりは、一つの映画を見ているように感じる。ストーリーを盛り上げるアニメーション、BGMといった演出もなかなかのものである。パソコンをもっていない人は、メガドライブを買って、メガドラ版の発売を待とう。メガドライブならきっとアニメ処理ももっとよくなっているだろう。

（群馬県・笠井佳典）

○よいゲームをよいというのは簡単だけど、その逆はなかなか難しい。クソゲーだと、ただけなすことばかりでなく、どこをどうしたらもっとよくなるか、といった建設的な意見もほしいね。



ギョーカイに言いたい

●最近何メガとか騒いでいるけど、中身はグラフィックや、サウンドがよくなっているだけ。例をいうとPCエンジンの「ダンジョンエクスプローラー」。初めのうちはおもしろかったけど、3日で終わってしまった。シナリオがいくつあっても、あんな子どもだましのダンジョンで誰が迷うのか。3M、4M、6M、という前に、中身を完璧に詰め込んだ作品を作ってもらいたいです。

（大阪府・松原幸男）

●セガに言いたい。体感ゲームもいいけど、もっと内容の濃いゲームにも目を向けてもらいたい。PSI・IIは別格だけど、小説から映画になった「銀河英雄伝説」を使えば、いいゲームになると思う。パソコンでも出るというので、セガでも思い切って作ってみてほしい。じつは僕は映画を見てよいなあ、と思ってファミコンを買ってやってみたら、全然おもしろくなかった。メガドライブならきっとおもしろいものを作ってくれると思うので、ぜひお願いします。

（青森県・種市真仁）

●セガに言いたい。メガドライブはアーケードゲーム機からの移植がやりやすいのだから、「アフターバーナーII」「ギャラクシーフォース」「アウトラン」を完全に移植してほしい。次にコナミにいいたい。僕は「グラディウス」が好きです。ほかにも好きな人がたくさんいるはずです。だからメガドライブに「グラディウス」を移植してほしい（メガドライブなら、ショット、ミサイル、パワーアップが3ボタンだから別々にできる）。

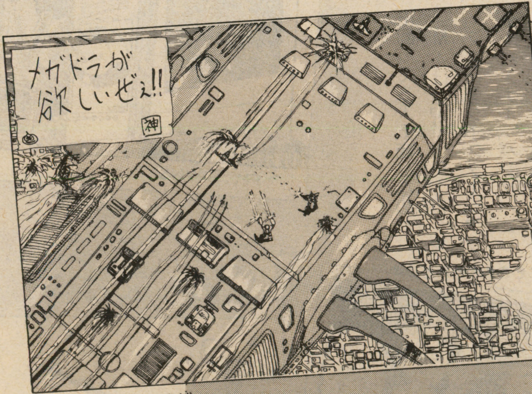
（愛媛県・具羅出宇酢・痛！）

●コナミに言いたい。MSXのSCCが入ったソフトにサウンドテストを付けてください。ファミコンで出ているソフトにはだいたい入っているのに、MSXには付いていないなんて……。ファミコンのソフトはSCCが入っていないわりにはいい音だと思います。

（和歌山県・井上正和）

●私が普段ゲームメーカーに対して思っていることを言ってみたい。ナムコ・ゲームのおもしろさはピカー、ナムコあってのPCエンジン。コナミ・ハードの限界を感じさせない。コナミ・コナミあってのMSX……。

（埼玉県・大出勝也）

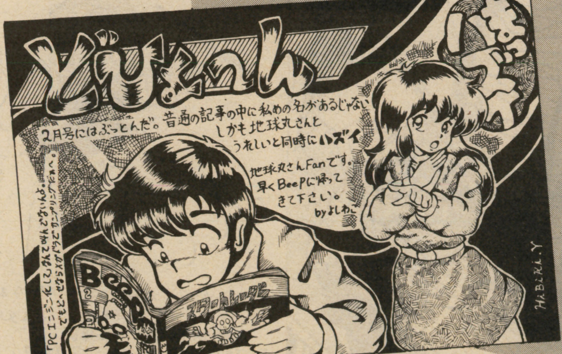


▲茨城県・神条博

●BEEPにお願い。ぜひセガ専門の情報誌を作ってください。BEEPの誌面には、ほかの雑誌よりセガの情報が多いけど、セガユーザーにとってはまだ少なすぎます。テレホビーゲームで専門誌がないのはセガだけ。これから参入するメーカーによって、メガドライブは急上昇すると思います。専門誌を出せば、もっとユーザーは増えるでしょう。今メガドライブは30万台くらい売れていると聞きますが、そのユーザーのために、ぜひ出してください。

（神奈川県・メガドラ命）

○BEEP別冊ということで「BEEP! MEGADRIVE」が出るけど、どうだったかな。感想、意見があったら、どんどん送ってほしい。もしかしたら、定期的に出ることもあるかもね。



▲群馬県・ひびきよしわこ

▼神奈川県・CoM



SPACE 119

担当SHOTAN

Q・ファミコン版「メタルギア」で、ビルから先に進めません。武器はロケットランチャー以外全部、カードは1〜56枚持っています。階級は☆X4です。

（千葉県・加藤真司）

A・ふっふっ、いきなりコーナーを始めてしまうSHOTANだよん。SPACE119の常連ゲームと化した「メタルギア」FC仕様だけど、これはMSXでも共通。さて、どーするかというと、何もない小部屋の前で、ジェニファーと通信するとロケットランチャーが手に入る。そのランチャーでアーノルドを倒してカード7を取れば、ビルから出られるぞ。

Q・「ネクロマンサー」のパタゴニア地方から先に進めません。ミランダが〝魔物が闇に消えるのを見た〟といったのですが、何がなんだかわかりません。

（神奈川県・山本浩次）

A・これはミランダのいた洞窟に、隠し通路（一見壁だが、じつはシークレットパッセージ）があることを指しているんだ。場所は下側中央。宝箱のあるほうだ。

Q・どうか、この私めに「ネクロマンサー」のレジェルダーのありかをお教えください。どうか、SHOTAN様、ご慈悲を。

（東京都・名なしの超戦士）

A・これはネクロマンサーを再生してくれるおじーさんのいる洞窟の、4階の隠し通路（またかよ……）の先にあるそうだ。しかし、こんなのわかるかよ！　ねえ？

Q・「ミネルバトン」の玉のありかを教えてください。

（多数）

A・「ミネルバトン」で多い質問の1つが、この〝RGB BALL〟。どこにあるかっていうと、赤がラバンの城。緑がユリアの島の洞窟。青がゴルゴンの迷宮だ。3つ手に入れたら神殿の光の印にすることをお忘れなく！

Q・「ウィザードリィ」で、善と悪は同じパーティーに入れないとか、IIでは悪しか入れない階があるとか書いてあったけど、パーティーを探すコマンドで、善のパーティーが悪のメンバーを拾えばいいのではないか？

（北海道・ギガドライブ）

A・2Fと4Fは、悪がいると入れないフロア。3Fと5Fは善がいると入れないフロア。したがって、善悪入り乱れたパーティーは、2F〜5Fには入れないことになりますね。

★

今月はこれで打ち止め。担当はついにメガドライブを買ってしまって、好みのソフトがないので後悔しているSHOTANでした。

★

さて、ページが余ったところで、〝SHOTANの香港道中記〟といってみようか（編）

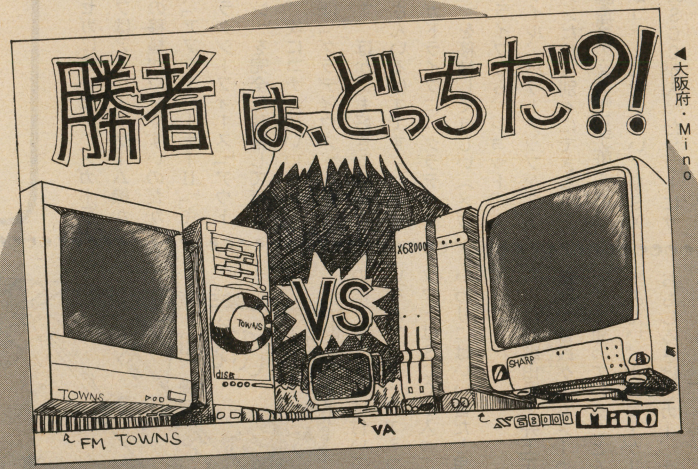
しつこいぞ！　今度行くときは香港でも台湾でもいいから、向こうのゲーマーにでもなって帰ってくるな）。

テレホビーはファミコンが主流で、あとSMS（M4）とNES。NESは、本家任天堂のゲームしかなかったのが、ちょっと困りモン。一方FCは、なんとコピー品まで出回ってる人気商品なのだ。

M4は、「ランボーIII」や「ファンタシースター」「アフターバーナー」「バンクパニック」などがあったけど、FCに比べると、いまいち人気がなかった。

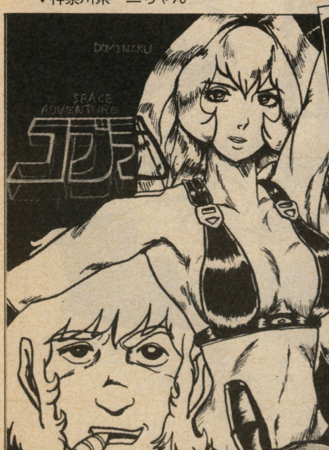
あとビデオゲームは、「スクロールアクション」！　いまどきちょっと見られないブサイクなキャラで、すっかり気に入ってしまった。

また日本で今大人気の「テトリス」は、香港ではアタリから出ていて、日本ほどではないが、まあまあの人気があるようだった。

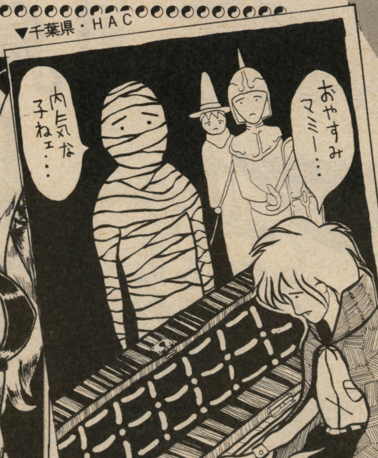


◀大阪府・Mino

▼神奈川県・二ちゃん



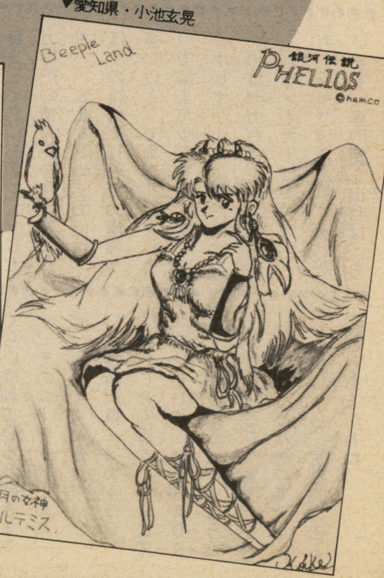
▼千葉県・HAC



▼北海道・ミスターサイケ



▼愛知県・小池玄晃





▼大阪府・EXE

サークル紹介

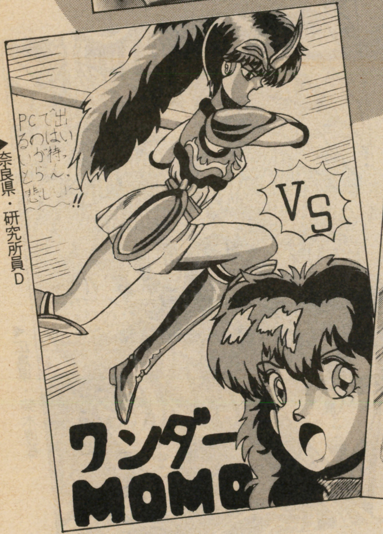
〈会員募集・同人誌販売等〉

★DRAGON FANTASY会員募集。FC中心のサークルで、活動内容は月刊誌と会報の発行。詳しくは60円切手同封のうえ左記まで。〒247 神奈川県鎌倉市寺分461—2—225 大道方 宮下麻衣子(13)

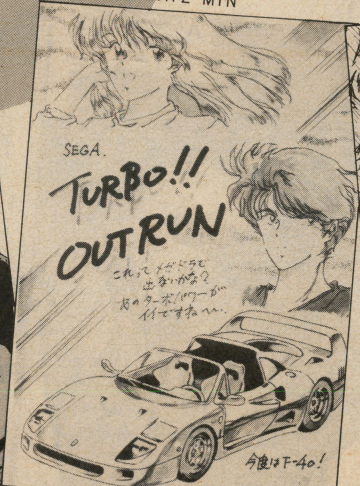
★ゲームシンドローム講読者募集!! 内容はゲームの攻略法ではなく、ゲームについて語りたい人のためのゲーム評論本。購読料120円。詳しくは60円切手同封のうえ左記まで。〒114 東京都北区豊島5—5—9—805 小林左千夫(20)

★REMIX HEAVEN会員募集中!! PC-88中心のサークル。主な活動内容はゲームの情報交換と会誌発行。ユーザーに限らず、ゲームの好きな方ならOK!! 詳しくは120円分切手と自己PRを同封のうえ左記まで。〒729—16 広島県東広島市高屋町大字白字508—6 川上方REMIX HEAVEN編集部(16)

★くらっしゃあ会員募集!! FC・パソコン・ビデオゲーム・プロ野球のサークル。活動内容は会誌の製作など。詳しくは60円切手同封のうえ左記まで。〒245 神奈川県横浜市泉区和町1919—4 山田浩貴(18)



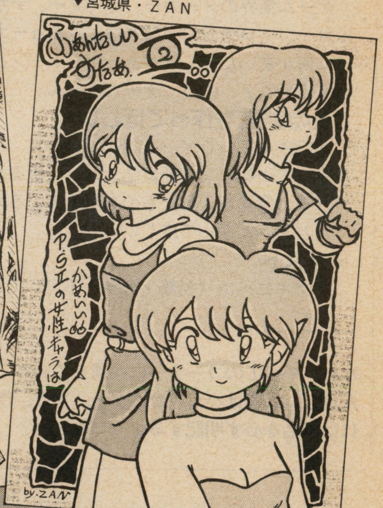
▶奈良県・研究所員D



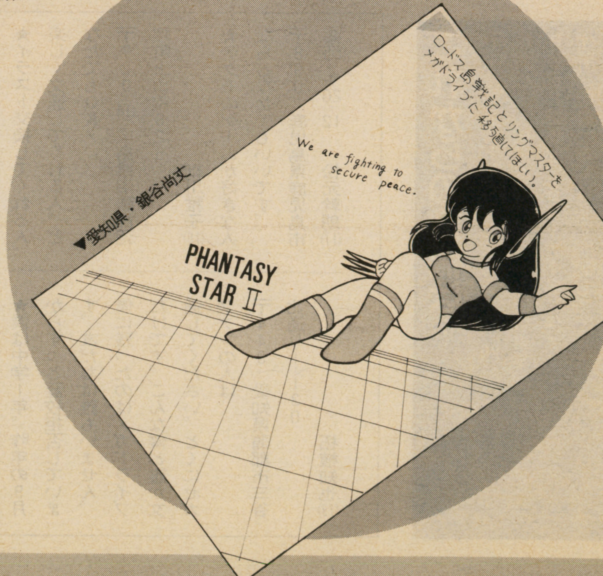
▼熊本県・KAZ-MIN



▲東京都・鈴木宏生



▼宮城県・ZAN

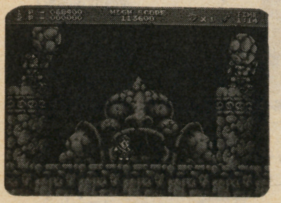


▼愛知県・銀谷尚丈

5月号のゴメンナサイ

5月号は細かく上げればキリがないほど、ゴメンナサイの続出！ とくに最高なのが目次です。なかなかやってくれるじゃないの、担当のM氏。

●5月号のビデオゲーム徹底マスター「レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ」の記事で、掲載許可を越える範囲の写真を出してしまいました。また左の写真のキャプションで「降りてくるまで～」とありますが、こいつは降りてきません。ごめんなさい。



●P10のPCエンジンの新作スクランブルで「ニンジャウォーリアーズ」と「ネクロスの要塞」のデータ部分が入れ換わっておりました。アスク講談社とタイトーの担当者の方々にお詫び申し上げます。

●P25の目次で1部項目が抜けておりました。これはBEEP編集部の責任ではありません。勝手に前月号を流用したD印刷会社の責任です（前代未聞の珍しいミスですね）。

●P59の阿佐谷哲他は、正しくは阿佐谷哲也です。

●P103のアトミックロボキッドの本文中で、臣大ボスは正しくは巨大ボスです。ゴメンナサイ。

①ウィザードリィⅣ
奈良県・羽坂昭彦
②ウィザードリィ凧
岐阜県・長縄健一
③ウィザードリィ－988カレンダー
福岡県・八坂周治／他4名
④ぺんぎんくんウォーズ2
埼玉県・大友典彦
⑤V／STOL FIGHTER
青森県・石澤幸一郎
⑥アスキースタジャン
東京都・鈴木靖治／他4名
⑦F－パイロットジャンパー
三重県・谷奥達郎
⑧ディープブルー・海底神話テレホンカード
京都府・白波瀬登／他4名
⑨ホリトラック
群馬県・竹田和之／他4名
⑩ファミコン用UHF送信ユニット
兵庫県・中田安章／宮城県・八桁勝也
⑪ウィザードリィⅡCD
新潟県・山口隆／他4名
⑫知恵ある暮らしの味
静岡県・沼圭司
⑬インセクト
埼玉県・加藤将望
⑭ゲーム大博覧会
宮城県・玉手宏幸／他4名

これからの投稿は…

BEEPとしての「びーぷるランド」はこれで終わりだけど、新雑誌に変わっても、今と同じような読者のコーナーはあるから、今まで同様ハガキをどんどん送ってくれ。このコーナーを作るのは、みんなの力なんだからね。なお、これからの投稿は、●ファミコン●PCエンジン●メガドライブの機種を明記してください。公募する投稿は以下の4つです。

ゲームソフトテストレビュー

ゲームソフトをプレイしてみた感想や意見があったらハガキに書いて送ってくれ。ハードの機種は問わないよ。BEEPのライターより自分のほうがスグレものと思っている人を待ってるぞ！

ギョーカイに言いたい

ゲーム業界のメーカー、ライター、デザイナー、プログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったらドーンと言ってやれ！　のコーナーだよ～ん。

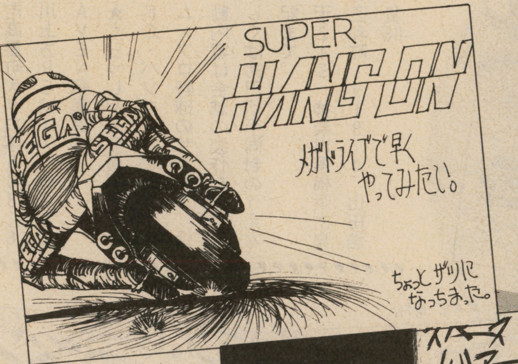
こんな雑誌を作ってほしい

普段読んでいるゲーム雑誌について、どう思っているかな。新雑誌では、できるだけ読者の意見を入れたものを考えているので、どんどん送ってほしい。

イラスト

ハガキにペン（鉛筆・カラー不可）でね。

なお、すべてのコーナーに共通していることだけど、投稿はハガキがベター。また、作品には本名を必ず明記するようにね。



▲福岡県・YO-Ø3


▲静岡県・高木宏富


◀広島県・柴木博基

文通したいよ～ん

★イラスト交換してくれる人。楽しく文通してくれる人。どなたでもOK！
〒720-04 広島県沼隈郡沼隈町上山南625
細川雅子(16)

★テクモのゲームが好きな人ならどなたでもいいです。
〒890 鹿児島県鹿児島市薬師2-20-12
松元幹朗(17)

★僕は中学1年。昨年の9月からずっと登校拒否しています。友だちは誰もいません。僕に残ったのはメガドライブだけです。こんな僕と誰か文通してください。とくにセガファンの人は。
〒443 愛知県蒲郡市三谷北通り1-1-30
柘植知也(13)


▶広島県・葵瑠宇



◀三重県・じゅんまめ

これからの投稿は…

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集部（各コーナー名）係まで
住所、氏名、年齢は必ず明記してください。
イラストは、鉛筆、カラー不可。

激闘プロレス!!闘魂伝説



「世界格闘技五輪」開催! 全国1千万プロレスファンが待ちに待ったリアルゲーム登場!!

9月発売予定　テクモ　5800円

格闘技王者を賭けた肉体のハルマゲドンだ!!

中古舘アナ／全国一千万プロレスファンのみなさん、こんにちは!! ここ新東京ドーム・BEEPエッグは満員御礼! 観客6万人の熱気で気温は上昇、まさに夏真っ盛りッ! それもそのはず。今日この会場で注目の『世界格闘技五輪』のオープニング・セレモニーが行われるのですっぅォ!!

実況は、公認過激アナ・中古舘激康! そして解説は怒濤の怪力山本鉄骨さんッ!! 山本さん、どうぞよろしく。

山本／どぞ、よろしく。

アナ／いやぁ、山本さん。前代未聞の事態ですねぇ! 全世界のトップレスラー10人が同じリングの上に立ってるんですヨォ!!

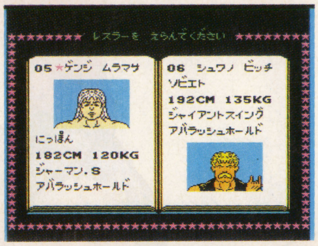
山本／私も夢を見ているみたいですよ。20年以上プロレスに関わってきた私ですら、こんなカード見たことありませんよ。

アナ／テクニック、パワー、アーンド場外乱闘!! プロレスの要素がすべて盛り込まれている。まさにィ、戦うオモチャの缶詰めだぁ!! 技も多彩だ。基本技から完全破壊の超大技まで! とくにトドメの一撃は、TVを御覧のみなさんには、大サービスの超アップ! シネラマ、東宝スコープもかくやの大迫力でお送りいたします! 闘魂のコングロマリット! 戦うペレストロイカ!! よくわからないけどォ、ウレPプロレスだぁ。

世界中から集まった究極の人間兵器を選べ

アナ／テクニック重視の職人タイプ! パワーで押しまくる重戦車タイプ! 華麗さが売り物のルチャリブレ! しっかし、よっくもまぁこれだけ多彩なレスラーが集まりましたね。

山本／はっきり言って、実力は伯仲、誰もが格闘王になれる素質をもっていますよ。



各レスラーの実力はほぼ同じ! ならばお好みの必殺技で選ぶのも1つの手だね。とくに得意技はアップで楽しむこともできるぞ!

アナ／さあ、いったいキミは誰を選ぶか!? おおっとぉ! 化粧をしているやつもいるぞ。まさに百鬼夜行! リング上は妖怪天国と化したぁ!!

栄光の影に努力あり血のにじむようなトレーニング

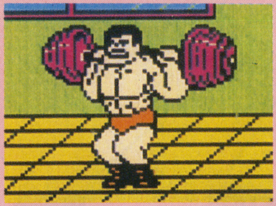
アナ／山本さん。王座を目指すべく各選手、秘密特訓でおのが肉体を鍛えまくってるんでしょうね。

山本／ええ、各自トレーニング・ルームで怪しげな訓練をしてますよ。なかには、おすもうさんを自室に連れ込む選手もいたりして。

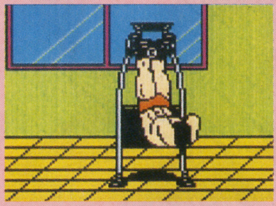
トレーニング三態



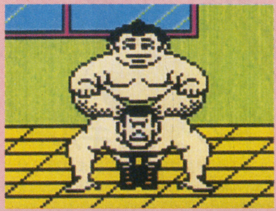
キューティ鈴木よりカワイイ女の子の声援に応えろ!



プロレスの基本中の基本。ヒンズースクワットだ。



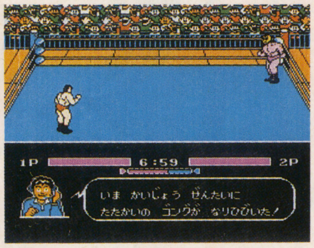
逆さ吊りのままで腹筋。ドテ腹をへっこませろ。



これがウワサのおすもうさん。こいつぁききそうだぜ。

バイオメーターは軍神マルスの使者か!?

天の声／2プレイ・モードのときはタイマーの下のバイオメーターに注目。1Pは赤、2Pは青。メーターの自分の色が多いときは攻撃が有利なんですヨ。タンバさん。



この体力メーターにはさまっているのがバイオメーターだ。コンピュータ相手の場合には、残念ながら出ないけど、意外と役立つ!?

リング上の秩序を守れ!

アナ／おおっと、いきなり天の声さんの乱入! 驚いた驚いたぁ!! ここで気を取り直して、レフェリーのジャッキー夢野さんにルールの説明をお願いしましょう。

夢野／試合は7分間1本勝負。時間内に勝負がつかないとき、もしくは両者リングアウトは引き分けとなります。トップロープなんぞに登ろうもんなら私はカウントとっちゃいます。5カウントで降りてこないと反則負けですよ。

血にまみれたリングでの戦いの果てに…





夢野／場外でノロノロしてても私カウントとっちゃいます。20数えたらリングアウト負け。

試合に勝つと次の敵へ。負け、引き分けは1つ前の相手に戻ってしまいますよ。

戦 エリート



◀パット・ゴードン
ギリシア出身。クレタ島で鍛え上げられた肉体から人呼んで「闘うギリシア神話」！　バックドロップの名手だ!!

ジム・ファルコン▶
ベネズエラ出身。南米の黒豹の異名をとる。気性が荒く、1度怒ると手がつけられない。パワーボムの名手。別名「グレネード・モンスター」

サー・シュワルツ▶
ド派手なメイクでドイツ民族の誇りを汚すゲテモノファイター。だが実力はトップクラスなのだ！

ゲンジ ムラマサ▶
アジアゾーンのボディビルの元チャンピオン。強靱な肉体からくり出すジャーマンスープレックスは、アメリカのテー・ルーズ道場で修業して身につけたものだ。

▲ドクター・ギルド
アルカトラズ島の刑務所で生まれ育ったという正体不明のレスラー。パワー殺法で敵を撃破！



◀ランディ・スミス
往年の名レスラー、バディ・スミスの息子。ガラパゴス島のレスラー養成機関「イグの穴」で鍛えあげられている。

◀シュワノビッチ
元ソビエトのアマチュアレスリングのヘビー級チャンピオンだ！　必殺技は、ジャイアント・スイング。「爆走シベリア鉄道」の異名をとる。

▼ドラゴン　アキラ
日本を代表する正統派ストロングスタイルのレスラー。「闘う江戸職人芸」と呼ばれるほどのテクニシャン。

◀レックス・ビート
イギリス出身の怪力パンク野郎。敵をかかえ上げ、デッドリードライブにもち込む。荒っぽいぜ!!

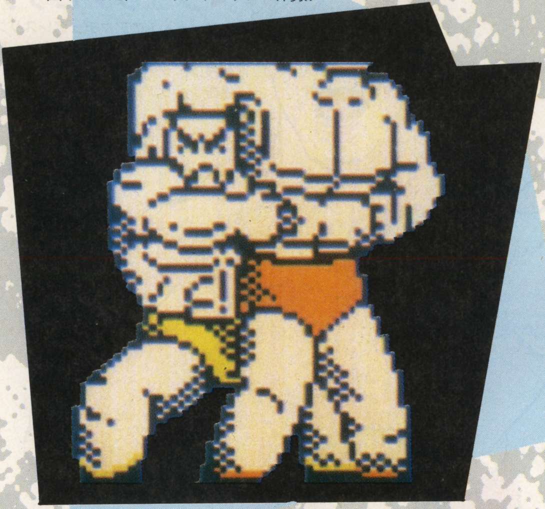
クリス・ハイパー▲
メキシコからやって来たルチャリブレの雄。超高度技・ノーザンライト・スープレックスを使いこなすテクニシャンの虎仮面!!

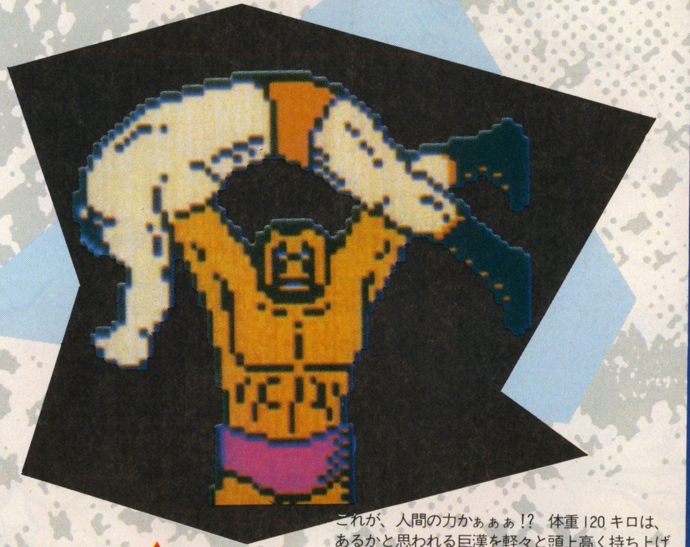
烈技!!



出たぁッ!! 伝家の宝刀、延髄斬りィィッ!! 耐え難きを耐え、忍び難きを忍んでついに炸裂ゥゥゥッ!! ドラゴンアキラの脚が敵の後頭部に食い込んだぁぁぁ!!

敵のパンチ、ア～ンドキック攻撃で劣勢のバット・ゴードン！ 風前の灯ィ!! と、ちょっと待ったぁ!! 一瞬のスキをついてバックに回りこんだ！ バックドロップの体勢!!





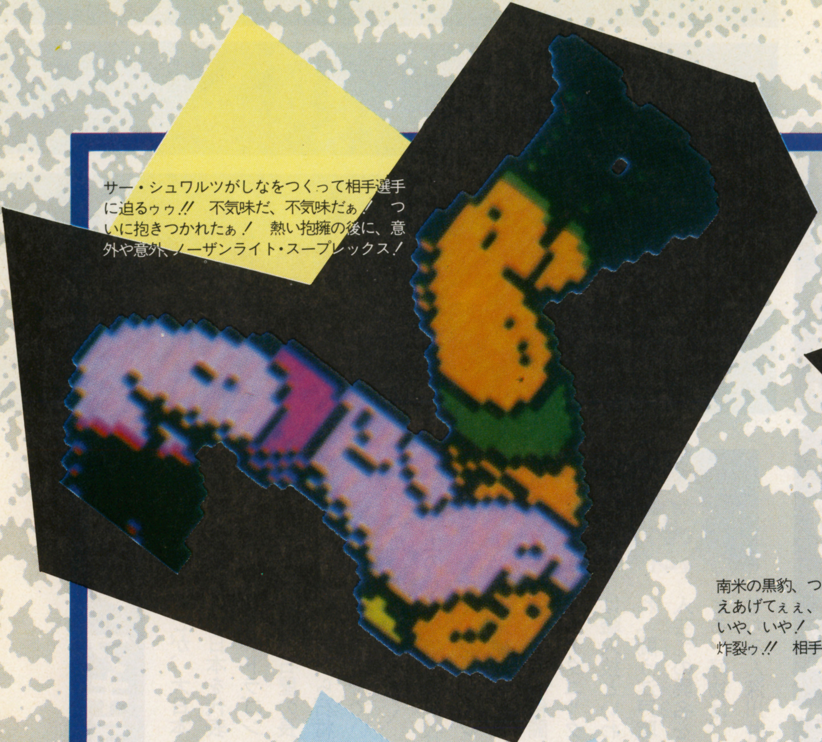
これが、人間の力かぁぁぁ!? 体重120キロは、あるかと思われる巨漢を軽々と頭上高く持ち上げたぁッ!? 重低音もバクチクする！ レックス・ビート、ロンドンのパンク・パワー全開ィィッ!!



7色のスープレックスをもつといわれるメキシコの虎、クリス・ハイパー。フロントからサイド、ダブルアームとスープレックスの見本市だぁッ!! そぉして、おおっと！ あの構えはぁ、奥技中の奥技！ ノーザンライト・スープレックスゥゥ!! これで決まりィ!!

秘技！ 奥技!! 必殺技を過激に大紹介だああ!!!





サー・シュワルツがしなをつくって相手選手に迫るゥゥ!! 不気味だ、不気味だぁ!! ついに抱きつかれたぁ! 熱い抱擁の後に、意外や意外、ノーザンライト・スープレックス!



南米の黒豹、ついに怒り爆発!! 相手をかかえあげてぇぇ、パイルドライバーなのかぁ? いや、いや! もっと恐しい〜パワーボムが炸裂ゥ!! 相手の頭がリングにめりこんだ!!



ゲンジ ムラマサ、相手の体を引っこ抜くような強引なジャーマン!! これぞ、鉄人テー・ルーズ直伝!! 産地直送の殺し技



ドクター・ギルドが相手を米俵よろしくかつぎあげたぁ!! ドラム缶をつぶす怪力で背骨がきしむ! 痛い痛いそりゃ痛い!!



強烈なショルダータックルで相手をぶっ飛ばしたぁ!! 失神寸前、もはやこれまで。いやまだ許さない。ジャイアントスイングでブン回す。シュワノビッチ! それでも人間か!?



ランディ・スミス! 相手をかかえあげる! ボディスラムていどじゃ生ぬるい! いや! 違う違うゾォ!! 必殺アバラッシュホールドだ! 人工なだれがリングをゆるがすゥゥ!!

THE PROFILE

ドラゴン アキラ



東京・深川。そこが、大日本プロレス社長にして日本を代表するトップレスラー、ドラゴンアキラのふるさとだ。石屋の長男に生まれ、幼いころから石材を積み木がわりにして遊んでいた。そのため力が異常に強く、小学3年生のときに近所の高校の不良番長をチキンウィング・フェイス・ロックで失神させたのはあまりにも有名。天性の格闘家といえよう。そのテクニックは職人技といわれ「闘う江戸職人芸」の異名をとる。好物は、もちろん深川丼。

パット・ゴードン



プロレスのメッカ、MSGにヘラクレスが現れた!! パット・ゴードンが初めてアメリカン・マットに登ったとき、人々はこう叫んだ。その後、彼は「闘うギリシア神話」の名をほしいままにした。ゴードンはクレタ島生まれ、つまり幼い頃から究極の筋肉美・ギリシア彫刻がゴロゴロしている土地で育ってきたのである。筋肉のお手本はいくらでもあった。独自のストレッチとクレタ特産のオリーブを主食により、筋肉の神話は構築されたのだ。

クリス・ハイパー



仮面王国メキシコ・マットにルチャリブレの新星が登場した。虎仮面クリス・ハイパーがチャンピオン・伝説の魔王エル・ウラカンを見事打ち倒したのである。彼はジャンプ力を生かした空中殺法に加えてヨーロピアンタイプのスープレックスを多数会得しているのである。相手に組みつけば、いかなる体勢からもスープレックスをうつことができるのだ。とくに強力なのは、ノーザンライト・スープレックス。この技で超ヘビー級レスラーもKOだ!!

レックス・ビート



イギリス出身のレックス・ビートはおもしろい経歴の持ち主である。彼が目指していたのはじつはミュージシャン、それもパンクロッカーだったのである。だが、持ち前の怪力が災いした。彼が弾くギターはすべて弦が切れ、叩くドラムはすべて破れる始末。それでもあきらめきれない彼はロンドンの有名パンク・グループの用心棒となった。その過激なガードは定評があり（グルーピーやマスコミ関係者に重軽傷者が続出）、それを認められてプロレスに転向。

ジム・ファルコン



「喧嘩屋ジム」と聞けばベネズエラ中のチンピラが震え上がるという。「南米の黒豹」の名をほしいままにするジム・ファルコン。彼はその昔故郷の町でヤクザ40人と大乱闘をくりひろげ、1人残らず病院送りにしてしまった。その際、全身に銃弾11発をくらったものの、病院には行かず、飲み屋をハシゴしたというから驚きである。

シュワノビッチ



ソビエト・アマチュアレスリング界にさん然と輝くヘビー級チャンピオン・シュワノビッチ。だが、アマの世界では彼の闘争本能を満足させる試合はできなかった。彼は放浪のはてにシベリアで木こりをしていた。アメリカのプロモーターにスカウトされるまでの3年間で1万本以上の木を斬り倒したという。ソビエトは奥が深い。

サー・シュワルツ



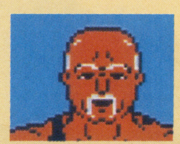
西ドイツのシュワルツ家といえばヨーロピアンプロレスの名門である。その長男として生まれたサー・シュワルツは格闘技の英才教育を骨の髄までしこまれた。だが、彼にはどうしてもやめられない女装趣味という悪癖があった。そして不幸なことに彼はお世辞にも美しいとはいえなかった。かくして彼は欧州一のゲテモノとなったのだ。

ドクター・ギルド



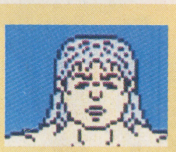
ドクター・ギルドの出身地は、あの脱出不可能といわれるアルカトラズ刑務所だ!! 凶悪殺人犯の父とサギ・窃盗前科20犯の母との間に生まれた。子供時代から凶悪犯を遊び友達として育ち、刑務所内のアーム・レスリングではいつもチャンピオンであった。両親が死刑になり刑務所を出ると同時にレスラーにスカウトされたのだった。

ランディ・スミス



往年のレスラー、バディ・スミスの息子。それがランディ・スミスだ！ 彼は父によってエクアドルのガラパゴス島にある伝説のレスラー養成機関「イグの穴」に預けられた。ここは、ダーウィンの進化論に基づく訓練がなされ、あらゆる環境下に適応するレスラー（海レスラーや砂漠レスラーなど）を作り出すことで有名なのである。

ゲンジ ムラマサ



ムラマサは、アジアゾーンのボディビルチャンピオンであった。その時偶然、会場に来ていたのが、プロレスの神様・鉄人テー・ルーズ。彼はムラマサに格闘家としての素質を見い出し、さっそく自分の道場へ入門させた。ムラマサは強靱な肉体を駆使しみるみるうちにドラゴンアキラと1、2を争うレスラーへと成長していった。

緊急未確認情報
本当のナンバー1は俺だ!



恐るべき怪情報 最強の男!!

アナ／いやあ、とにかく「格闘五輪(ビッグオリン)」盛り上がりそうですねぇ。
山本／いやっ、そう喜んでばかりもいられないですよ。中古舘さん。
アナ／ええっ!?
山本／最近、全米マット界を震(ふる)え上がらせている謎のレスラーがいるんですよ。
アナ／謎のレスラー!?
山本／ノンタイトル戦だけに出場し、チャンピオンを完膚(かんぷ)なきまでに叩きつぶすという超実力派です。
アナ／そんな強力なレスラーがなぜ「格闘五輪」に参加しないんでしょうか?
山本／いや。参加しないんじゃなくて、参加資格を取り消されているんですよ。
アナ／参加資格取り消し!?
山本／彼のファイトは、スポーツではなく相手を殺すためのものなんです。
アナ／殺す〜!?
山本／で、もっと恐しいのはこのレスラーが「格闘五輪」をめちゃくちゃにしようとしているらしいんですよ。まあ、彼に言わせれば自分抜きでプロレス世界1など笑い草でしょうからね。
アナ／そんなヤツが来たら、大会は大混乱ですよ!!
山本／いや、もう日本に来ているかも、ことによったら、この会場に忍び込んでいるかもしれませんよ。
アナ／ヒエ〜〜〜。（文・木川存美）

激亀忍者伝

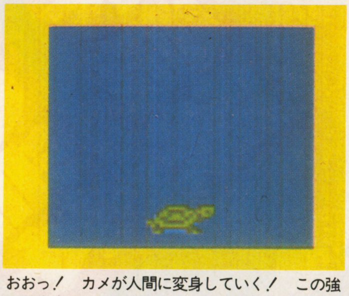


アメリカの子供たちの間で絶大な人気を得ているアメコミのヒーローが、痛快なアクションゲームになって、遂に堂々の日本上陸だっ！
コナミ　5月12日発売　5800円

アメリカの人気コミックがゲームになった

アメリカでの「忍者」人気はいまだにちっとも衰える気配がないようだ。この、「激亀忍者伝」というキミョーなタイトルのゲームも、元は、アメリカのちょっとマイナーなコミックスから登場したものだったのだ。その原題は『ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートル』という。カタカナで書いてあると、なんとなくカッコいいタイトルに見えなくもないが、これを日本語に直訳してしまうと、『10代の突然変異の忍者・カメ』となってしまう。なんじゃこりゃ、とてもゲームのタイトルにはなりゃせんわ、というワケで、『激亀忍者伝』というタイトルの誕生となったワケだ。

しかし、このマイナーコミックスから登場した妙なタイトルのキャラクターたちが、なぜか本国アメリカではバカウケなんだそーで、アニメにはなるわ、キャラクターグッズのおもちゃやぬいぐるみはバンバン売れるわ、今やあの、スーパーマンやらハルクやらスパイダーマンをしのいで、文句なし、堂々のナンバーワンコミックとなっているらしいんだな、これが。うーむ。アメリカらしいサクセスストーリーではないか。



おおっ！　カメが人間に変身していく！　この強引な変身シーンだけでも、一見の価値はあるぞ。

でも、なんだってカメなんだろう。それだったらヒヨコでもダッチウサギでもいーんじゃないだろうか。それとも、日本人はチビでノロマだが、ときとしてとても恐ろしくなることがある、というアメリカ人の日本観なのかな？　いやあ、奥が深い。これは、ゲームもかなり奥が深いかもしれないぞ。

すべては生体変換銃『MTガン』で始まった

かつて、浜渡善（はまとよし）という名の日本の忍者がいた。その道では名高く、何人もの弟子を従えていた。そのなかには、師である浜渡の失脚を謀る男、尾碌沙鬼（おろくさき）もいた。そしてある日、遂に尾碌は浜渡の妻を殺し、生体変換銃MTガンで浜渡を巨大な1匹のネズミに変えてしまったのである。しかし、そのとき浜渡の傍らに4匹の亀が入った水槽があったことを尾碌は知らなかった。MTガンを浴びた亀たちは驚くべき突然変異を起こし始めた。その姿は巨大化し、直立して歩き出し人間の言葉を喋るようになり、人間と同程度の知脳を身につけるまでに至ったのである。浜渡は自らの名をスプリンターと改め、亀たちを忍者として育てていく決意をし、4匹に異なる4種の武器を与えた。こうして亀たちの厳しい忍者としての修業の日々が始まったのだ。

師・スプリンター



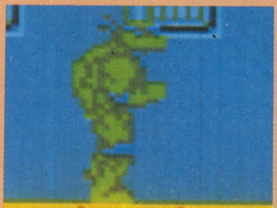
ラファエル(SAI)





サイを使うラファエルの攻撃範囲はやや狭い。しかし、瞬発力は4人の忍者のなかで一番なので、すばやい攻撃で敵にヒットする確率は高い。接近戦に強いので、中ボス、ステージボスに対して有利だ。

レオナルド(KATANA)

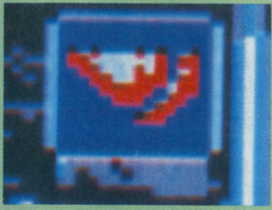




亀たちのリーダー。自分より下にいる敵や、高い所にいる敵の攻撃に向いている。フロアの下にいる敵も、刀の届く範囲なら攻撃できる。攻撃力、瞬発力ともに、そこそこの力をもつオールマイティー型ファイターだ。

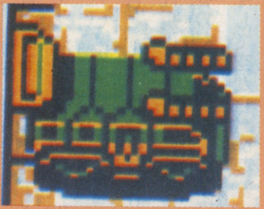
アイテム

ピザハーフサイズ



亀たちのLIFEは、このピザを食べることで回復させることができる。このハーフサイズを食べると、半分（64ポイント）回復する。

戦闘ワゴン



ミサイルを持って乗り込むとバリケードが破壊できる。ローラー車に乗っていない敵は、ひいてやっつけることができる。地下道、ビル内では使用不可。

気合い



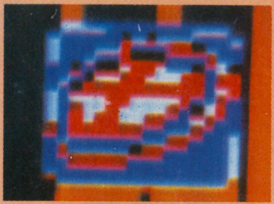
投げると、その直線上にいる敵すべてにダメージを与えることができるのだ。

シュリケン



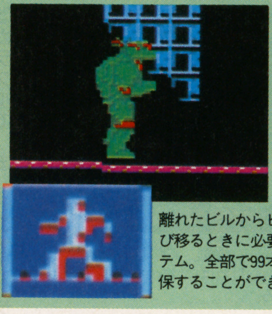
シュリケンを3つ同時に飛ばすことのできる、〝トリプル〟のアイテムもある。

ピザ



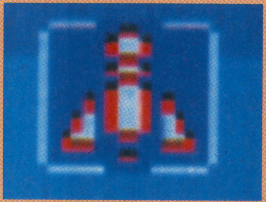
ピザ1枚でLIFEは満タン（128ポイント）に回復する。他にクオーターサイズ（32ポイント回復）のピザもある。

ロープ



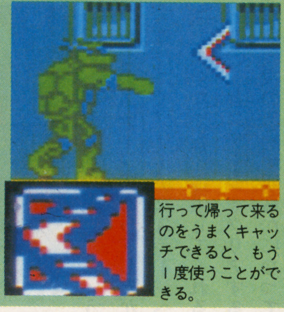
離れたビルからビルに飛び移るときに必要なアイテム。全部で99本まで確保することができる。

ミサイル



戦闘ワゴンに乗って敵のバリケードを破壊するときには、絶対に欠かせないアイテムだ。全部で99発まで確保することができる。

ブーメラン

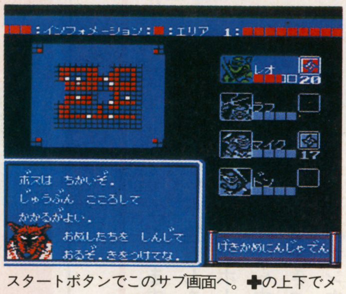


行って帰って来るのをうまくキャッチできると、もう1度使うことができる。

上手な使い分けが勝利を呼ぶ

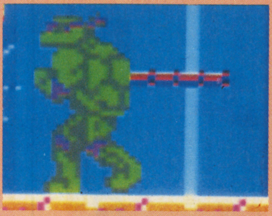
そして月日は流れ、4人(匹?)は立派な忍者戦士に成長した。しかしそんなある日、スプリンターの1人娘、エイプリルがフットクランと呼ばれる武装犯罪組織に誘拐された。そのフットクランのリーダー、シュレッダーこそ、あの憎き尾碌沙鬼であった。世界征服を企むシュレッダーは、浜渡がスプリンターと名を改めまだ生きていることを知り、自分の計画の妨げとなる前に彼等をおびき出し、消してしまおうと考えたのだ。そんな罠とは知りつつも、エイプリルを救うため、スプリンターを元の姿に戻すため、世界の平和を守るため、4人は戦いの火中へと出発するのだった——。

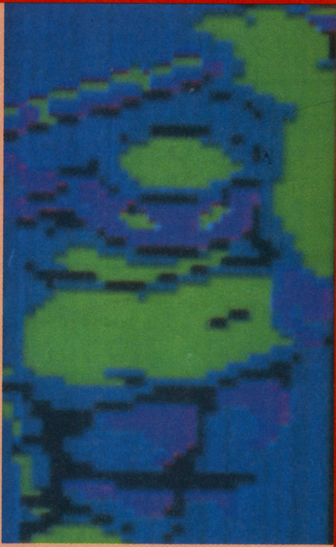
こうして物語は始まる。このゲームの特徴は、4人の亀戦士をつぎつぎ交代させながら戦えること。それぞれに武器や個性が違うのでその場に応じて、または体力の衰えに応じて上手く交代させていく。このメンバーチェンジに慣れることが攻略への第一歩だ。



スタートボタンでこのサブ画面へ。✚の上下でメンバーチェンジの操作をすることができる。

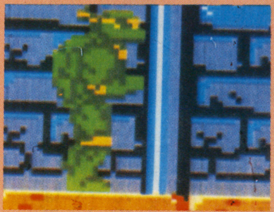
ドナテルロ(BOU)





4人のなかで最高の攻撃力をもつ。自分より下にいる敵や、高い所にいる敵の攻撃に向いている。フロアの下にいる敵も棒の届く範囲なら攻撃できる。ひと突きで敵に与えるダメージは大きい。頼りになるヤツだ。

ミケランジェロ(NUNCHAKU)





だいたい、主人公が4人組のグループだったりすると、そのうちの1人くらいは食いしん坊だったりするが、このミケランジェロがそうだ。足元の敵への攻撃に強く、お腹がすくと爆発的な力を発揮するらしい。

ステージは6つ それぞれ攻略法がちがう!?

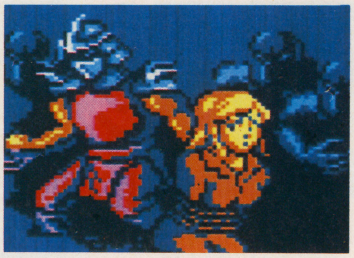
ゲームは全部で6つのステージに分かれている。まず第1のステージは、誘拐されたエイプリルを救出すべく潜入した地下水道が舞台となる。このへんでメンバーチェンジのコツを充分つかんでおきたい。第2のステージは、水中が舞台となる。フットクランがダムに仕掛けた時限爆弾をすべて除去するのだ。以後、舞台は街へ、空港へ、そして空から敵の要塞内へ進入、シュレッダーとの対決へと展開していく。ステージの特徴を早くつかんで有効な戦い方を考えろ!

オペレーション1 エイプリル救出!!

と、いうワケでオペレーションその1だ。さらわれた仲間のエイプリルを追って地下水道へ潜入(ちなみに、このエイプリルという女の子、テレビの人気レポーターなんだそうだ。美人レポーターとネズミとカメの暮らし。うーむシュールだ)。なかなかアクションシーンは気持ちがイイ。さすが忍者、というカンジでヒラリヒラリとジャンプしまくってくれる。武器の突き出しなんかもバシッと決まるので、戦闘の実感は充分だ。

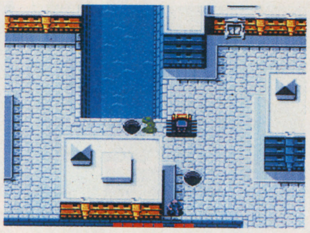
さて、そうして数々の難関を突破。やがて敵の小アジトを突きとめて見事エイプリル救出、というのがこのステージのあらすじだが、するとエイプリルが次ステージへ進む重要な情報を提供してくれる。

この、各ステージをクリアするたびに次の目的が明らかになっていくという構成が、ワクワクさせてくれるのだ。


これがスプリンターの愛娘、エイプリルちゃんである。ネズミの娘にしておくにはもったいない。

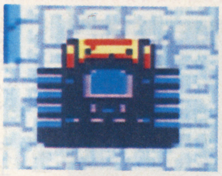
地上からのスタートだ! ローラー車に気をつけろ!!

画面は地上の風景からスタートする。高い位置に視点がある俯瞰図のような画面である。街の景色はカラフルで、ま、そこそこグラフィックもキレイだ。


地上での戦闘シーン画面。まずはこの上視点での動きに慣れなければいけない。マンホールに気をつけろ。

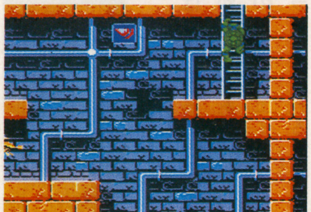
さて、まずここで注意したいのはマンホールだ。そこら中にフタが開きっぱなしのマンホールの穴がある。実際にこんな街があったら危なっかしくてしょうがない。毎日子供やおじいちゃんが大ケガして、苦情が絶えないだろう。

ま、それはいいとして、もう1つの要注意点は、縦横無尽に走り回るローラー車である。こいつにひかれると、1発でつかまってしまうのだ。おっかないぜ。


お巡りさーん。この車、一時停止しませーん。

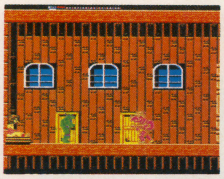
マンホールから地下へ潜入だ!

さてさて、いよいよ地下水道へと潜入だ。画面も一転して暗いレンガ造りの壁と、水道管をバックとした横視点のものへと変わる。やがて、オペレーション1の中間ボスであるビボップと遭遇する。


地下に入った直後の画面。上視点から横視点にイキナリ変わるので、一瞬とまどってしまうかもしれない。

こいつはブタのくせにパンクというとんでもない野郎だ。シュレッダーの腹心の部下で、凶悪犯罪者と野生動物との合成人間らしい。セックスピストルズでも聴かせてやると黙るかもしれないが、あいにくそんなコマンドはないので戦うしかない。しかし、戦っているうちに、すんでのところでエイプリルは連れ去られてしまう。それを追って進んで行くと敵の小アジトを発見する。ここで、このステージのボス、ロックステディと戦うことになる。こいつもビボップと同じく合成人間らしいのだが、ヘルメットのかぶり方からするとドカチンのおじさんと合体したのだろうか。地上のローラー車といい、物語はすっかり『土建屋の死闘』である。

ともあれ、エイプリル救出。敵の計画を教えてもらおう。

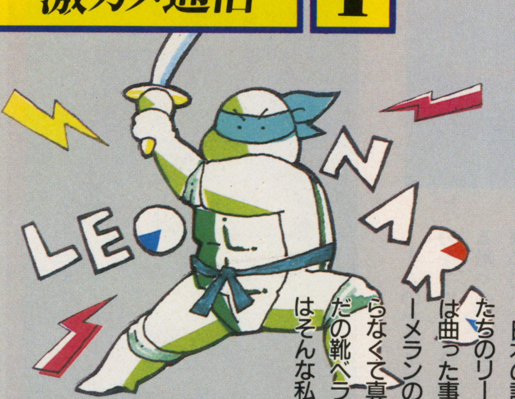

恐怖のドカチンマシンガン男ロックステディだ。

エイプリル救出!

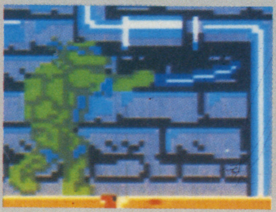


激カメ通信 1

私がリーダーだ レオナルド

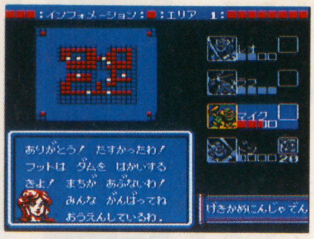


日本の諸君、今日は。私が、亀たちのリーダー、レオナルドだ。私は曲った事が大嫌いだ。先日、ブーメランの曲っているのが気に入らなくて真直ぐに伸ばしたら、ただの靴ベラになってしまった。人はそんな私を完全主義者と呼ぶ。



オペレーション2 ダム爆破阻止

エイプリルの話によると、フットクランは次にはダムの爆破をもくろんでいるらしい。さすがレポーター。捕って(つかまって)いても聞くことは聞いてるぜ。よっしゃ、爆弾掃除(そうじ)に出発だっ。



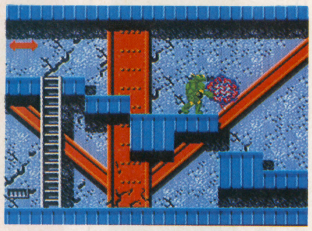
エイプリルを救出すると、彼女は敵の話を盗み聞きしていたのか、やつ等の次の計画の情報を話してくれるのだった。

壮烈!ダム内での死闘!!

亀たちの当面の目的は、ダムの湖底に仕掛けられた時限爆弾を取り除くことなのだが、そう簡単にはいかせてくれるワケがない。ダムにたどり着くまでに、ワンサカ出てくる敵を片付けていかなきゃならないのだ。

しかし、ま、とは言うものの、とりたてて新しい敵が出てくるワケでもなければ、強力なボスキャラが出てくるワケでもない。ただ確実に1人1人やっつけてやればいいのだ。世の中には、こういった「どうでもいいコトのようだがやらなきゃ先に進めないコト」というものがいっぱいある。このゲームはこんな思わぬところでそういった人生の教訓を教えてくれているのかもしれない(ワキゃないか)。

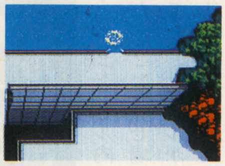
ま、ウォーミングアップかプロ野球のオープン戦くらいの気持ちで挑んで(いどんで)くれ。と、いうのは、ときどきオープン戦でケガをしてペナントレースで使えなくなる選手がいるけど、そうならないようにってコトだ。ザコどもに拘って(かかわって)体力がなくなってはしょうがない。素早く確実に切り抜けろ!



ダムの建物内部で繰り広げられる壮烈な死闘。どいたどいた、俺はてめえらにと遊んでほどヒマじゃあねえんだよ!

いよいよ水中へ… 爆弾を除去せよ!

さあて、と。いよいよ水中ステージだ。なんてったって、元々がカメだもんね。水中ならお手のものってもんだ。ダムに飛び込むシーンの青く飛び散る水しぶきが、なかなか美しいじゃありませんか。

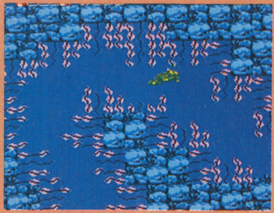


美しいダイビング。バルセロナに出場させたい。

水中にも、ボスキャラは存在しない。爆弾を全部で8つ除去すればクリアできてしまう。しかし、ここでは他のシーンにはないような悪質なワナが沢山(たくさん)仕掛けてあるので、慎重(しんちょう)にいかねばならない。電気はバリバリ流れてるし、水車みたいなのはグリングリン回ってるし、こんなに手の込んだダムを造っておいて自分で爆破しようとするとは、フットクランのやつ等もバカなのか金があまっているのか……。

とにかく、時間切れドカンなんてことはないので、慎重第一だ。

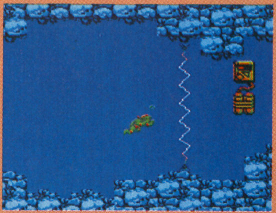
湖底にしかけられた ワナ!罠!わな!



水草の分際でカメ様にたてついてくる。えーい、しゃらくせえ。ミソ汁にぶち込んで食ったろーか。



グリングリン回る殺人水車、うっかり巻き込まれると命取りだ。くどいようだが慎重に避けて通りましょ。



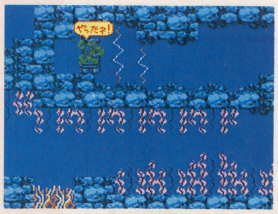
いたるところに張り巡らされた高圧電流のシールド。しかし、水中にこんな電流を流したらすぐ感電しそうなものだが。

作戦成功!しかし…

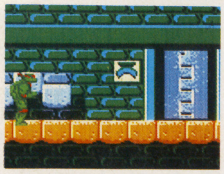
ていねいに、ていねいに、ワナを避けながら爆弾をはずしていくと、やがてこのオペレーション2はクリアできる。やれやれ、ひさしぶりに泳いだら疲れちゃったよ、と息をつくのもつかの間、どこからともなく不敵な笑い声が。

「あっ、こうもりのおじさん!」なんてアナクロなギャグを楽しんでいる場合ではない。なんと、フットクランがついに正面から亀たちに宣戦布告(せんせんふこく)をしてきたのである!

「亀たちの師であるスプリンターはあずかっている。助けたければエリア3まで来い」なんてマヌケな話だ。今度は師匠がさらわれたんだとさ。



ダムに仕掛けられた爆弾8個、見事に全部除去いたしました。ホッとひと息、喜びを表現するカメさんのワンシーンであります。



ルンルンを買っておうちへ帰るカメさんです。



帰ってみると、家の様子がおかしい。まさか! と思って家に駆け込むと、時すでに遅し。師匠はフットクランに襲われた後なのでありました。ガーン。

激カメ通信 2

火の玉ファイター



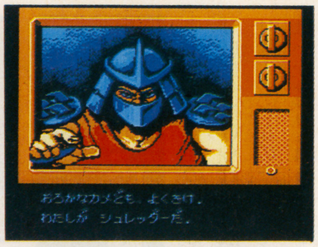
ヘイ、ジャップ。元気かよ。俺の名前はな、ラファエロってんだ。攻撃の機敏(きびん)さじゃ誰にもひけはとらねえぜ。だけど、ちょっぴり短気だ。それが火の玉ファイターって呼ばれる由縁(ゆえん)よ。またの名を、熱くなりやすい、ホットプレートラファエロってんだ。よろしくな。

ラファエル



悪の帝王シュレッダー ついにあらわる!

「かつての師をネズミの姿に変えただけでは飽き足らず、年老いたのをいいことに、今度は人質にするとは！ 極悪非道のシュレッダー、許さんぞ！」憤る亀たちは、本格的戦闘の決意をするのだった。



ガチョーン。テレビからいきなりシュレッダーが。怒りに震える亀たちは思わずテレビをぶっ壊してしまって、後悔したらしい。

オペレーション3 スプリンター救出!

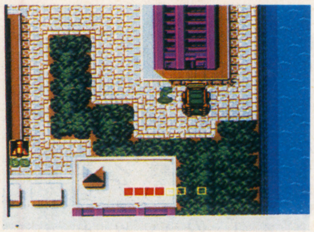
オペレーション3では、亀たちの移動基地であるワゴン車が登場する。このワゴン車についているレーダーを使って、スプリンターが捕われているビルをつきとめるのだ。

町のいたるところにはバリケードが作られている。こいつは、ミサイルなしではちょっと突破できないかもしれない。

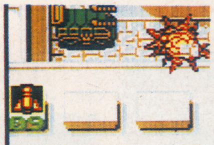
そして、スプリンターのいるビルをつきとめたら、今度はビル内での肉弾戦、というのがこのステージの流れだ。油断するなよ！

ワゴンにのってでかけよう

つーわけで、4人の亀は（やっぱり変な言い回しだ）さっそく移動基地のワゴンに乗り込んだ。なんとこのワゴン、サンルーフもびっくりの甲羅ルーフ仕様車なのである。



♪古いワゴンを直して～自分だけのパラダイスにしようよ～。BGMは、やっぱりユーミンを聴きたいところだ。



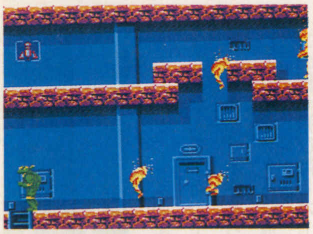
ドカーン！ ミサイルでバリケードを突破だ！

ミサイルをもって乗り込めば、バンバンぶっ放して敵の車やバリケードを破壊することができる。ナカナカ爽快なシーンである。車に乗っていない敵相手なら、そのままひきつぶしてしまうこともできてしまう。ナカナカ残酷なシーンでもある。

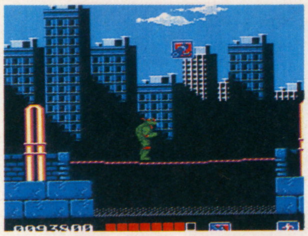
しかし、ワゴン車のままでは当然地下道やビル内へは進入できないので、ある程度突き進んだ後は降りて戦わねばならない。人生楽あれば苦あり、の教訓だ。

ロープをつたってビルからビルへ

そして、ビル内での戦闘シーンだ。ここの見せ場は、なんといっても離れたビルからビルへの綱渡りだろう。このロープがないと、このシーンの戦闘ははっきりいってお手上げである。



自らの危険をも顧みず、師匠を救うために敵地へ殴り込み。この師弟愛。近頃じゃめったにお目にかかれない美談ですよね。



へっへっへっ縄の使い方ならまかせとけってんだ。ついでにムチやローソクももってこーい（ちょっと違うか）。

ロープは全部で99本まで装備できるので、できるだけたくさん確保しておいた方が安心だ。渡るときには、ロープはりのスタンドにタッチすれば自動的に使うことができる。ニューヨークの摩天楼を、ロープをつたって渡っていくカメ人間たちの姿。想像力をかきたてられるシーンである。

激カメ通信 3

私は美食家だ！ ミケランジェロ



お、おいらミケランジェロだ。ピザが大好きで、みんなおいらのこと食いしん坊って言うけど、おいらはそんなことないと思う。ただ、ちょっと食べることが大好きで、食べ物に目がなくって、他人の数倍食べるっていうだけだ。



スプリンター救出！ 敵を追いつめろ!!

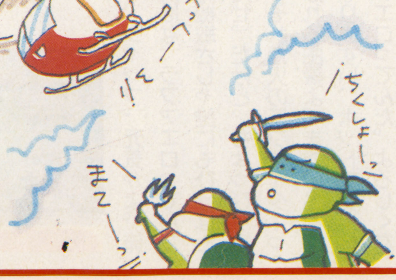
都会を錯走する激しい戦闘の末、とうとう亀たちは師匠スプリンターを救出することに成功した。

「先生ー!!」

ひし、と抱き合う師匠と弟子たち。ネズミと亀たち。感動的かつ不気味な光景だ。

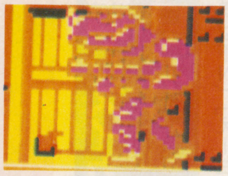
が、そうこうするうちに敵の大将シュレッダーはヘリコプターに乗って逃げようとしている。おおっと、こいつぁいけねえや、と思ったときはもう遅い。まんまと逃げられてしまった。悔しがる亀たちに師匠は告げる。

「エリア4のどこかに敵の本拠地への進入できる飛行船が隠されているはずじゃ。すぐさまエリア4へ行って飛行船を盗み、やつらを追うのじゃ！」大きくうなずいて走り出す4人の亀たち。その運命やいかに？

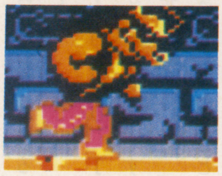


忍法＋科学＝犯罪組織フットクラン！





ロックステディ



ビボップ



シュレッダー

フットクラン——。それは、忍術と、人知の及ばぬ超科学兵器によって武装された、謎の犯罪組織である。自分たちの目的達成のためなら、どんな非人道的な手段も辞さないという、とんでもなく極悪な野郎どもだ。

そして、その頂点に立つ、いわば極悪のチャンピオンベルトを締めている男がシュレッダー。12年前の悪夢のあの日、スプリンター、つまり浜渡善の妻を殺し、浜渡自身をもネズミに変えてしまった尾碌沙鬼のことである（しかし、ネズミに変えただけでトドメを刺さなかったという甘さが御都合主義的でおもしろい）。

★★

この、書類を千切りにしてしまいそうな名前の男の最終目的は、少々ありきたりだが世界征服である。まったく、一体今までに何人のやつがＴＶやコミックのなかで世界征服を叫んだことだろう。もうその瞬間に、最終回に死ぬ自分の姿を予言したみたいなものだ。

ま、それは置いといて、この極悪男、ＭＴガンという恐怖の生体変換銃をなぜか知らんが持っていて、その技術を使ったのか、合成人間やワケのわからんメカどもをたくさん部下として従えている。また、亀忍者たちがその銃で撃たれるとただのカメに戻ってしまうという噂もある。あなどれないぜ。

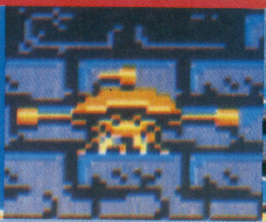
これがフットクラン兵士たちだ！

ジャンキーヘッド



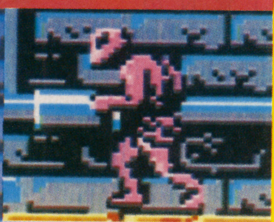
鋼鉄の巨人。体を倒されても頭が飛んで攻撃するという、とんでもない技をもっている。

ヘンク



生物とも機械ともつかない謎の物体。一説によると、ＵＦＯの正体ともいわれている。

フットソルジャー



フットクランの最下級戦闘員。人格をもたず、シュレッダーの命ずるままに働く戦闘マシーン。

Mr・バイオ



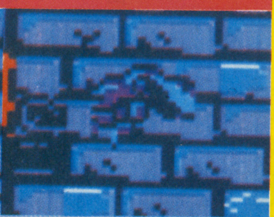
不死身の体をもつ男。こいつを倒すには、再生不可能なほど細かく砕かなければならない。

ファイヤーフリークス



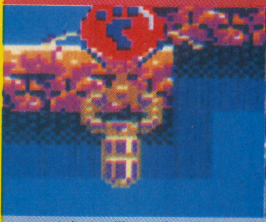
炎の衣をまとっていて、吐き出す火の玉は小型の分身となってプレイヤーを襲ってくる。

ザコビー



蜂に似せて造られた小型メカ。フットクランのテリトリーに潜んでいて侵入者めがけて飛んで来る。

バルンボンバー



ふわふわ飛んで来て爆弾を落とす。マヌケな動きの割に破壊力はデカイ。風船爆弾の孫みたいな奴。

フロッグガイ



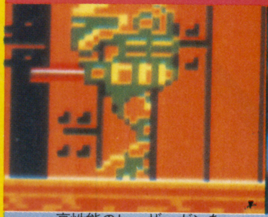
文字どおりカエルとの合成人間。脅威の跳躍力をもち、舌で攻撃を仕掛けてくる。

スプラッツィキ



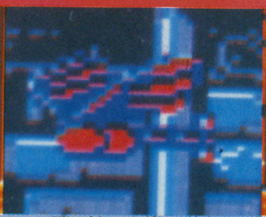
残忍な殺人マニア。鉄仮面に隠された素顔は誰も知らないと言われる。電ノコ攻撃をしてくる。

レーザーシューター



高性能のレーザーガンを装備したセキュリティーメカ。正確な射撃には定評がある。

ウィングドボム



プレイヤーめざして特攻してくるという、羽根の生えた人間魚雷のような恐ろしいメカ。

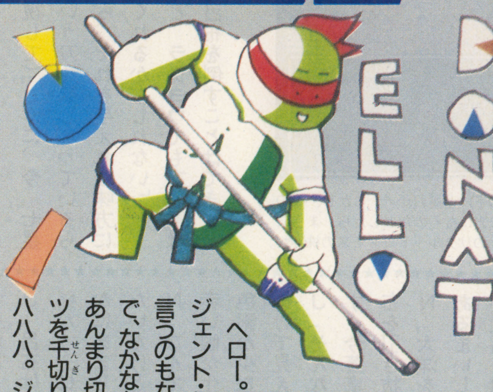
オジゾフ



"石化の術"をもっていて、ときどきいきなり石になってしまう。石化中はどんな攻撃も通用しない。

激カメ通信 4

クレバー？それは私・・・ドナテルロ



ヘロー。エブリバディ。インテリジェント・ドナテルロです。自分で言うのもなんですが、創造的天才で、なかなか頭の切れるやつです。あんまり切れるんで昨日はキャベツを千切りにしてしまいました。ハハハ。ジョークですよ。ハハハ。



天地を喰らう



董卓を長安に破った玄徳は、今また南陽城に袁紹と対峙する。話題の歴史RPG、詳報第2弾。

カプコン／5月19日発売／5,900円

激闘・シスイカン コロウカン

滑子堂(以下N)「えー三国志のことなら何でも知っている滑子堂じじいです」

秘密丁稚J(以下J)「丁稚のJです。女だてらに丁稚です」

N「先月号で紹介した『天喰ら』の続きを今月もやることになってしまったぞ」

J「はいはい、えーと、先月はシナリオ1までの紹介でしたので、今月はその続きになります。登場人物や時代背景なんかの詳しい説明は先月号を読んでくださいね。

さて、張角を討ちはたした玄徳は、公約どおりジョシュウ城(今回は地名はカタカナ表記です。勘弁してちょ)の主となり、さらに南へと向かうとちゅう、孫策という男に出会ったのでした。

孫策はシスイカンで黄巾賊の残党と戦っていたのだが、食糧長官の袁術が食糧を送ってこないため、負けてしまっちゃったのです」


炎の猛将、呂布奉先！ その武力はナンバー1だ。

N「問題です。なぜ袁術は孫策に食糧を送らなかったのでしょう」

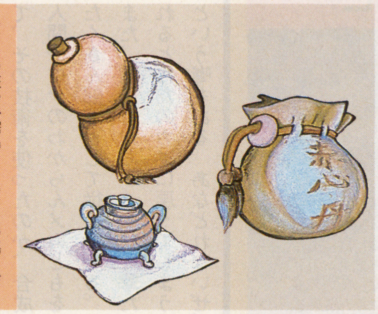
J「(あっさり)けちだからよ。さらに、玄徳軍はシスイカンで華雄、李粛らと矛先を交えることとなる。シスイカンの砦ではさまざまな情報が聞けますだあけみ。ちなみに孫策の父・孫堅はここで戦死を遂げていますが、最後の戦いに当たって彼は、河に背を向けて陣地を作りました。戦術のセオリーでは陣は水を背にしてはならないと決まっていました。退却が出来ないからです。この孫堅の故事から背水の陣という言葉が生まれたそーですたい」


一日に千里を走るといわれる虎をも封じ込めるといわれた虎牢関！ 今でいえば、広島の大野みたいなものか？ え、そりゃ虎違い！

N「シスイカンを抜いた玄徳軍は情報に従ってコロウカンに向かったのことよ」

J「コロウカンとは虎牢関、すなわち千里を走る虎さえも封じ込めてしまうといわれる要害の地。しかも当代きっての猛将・呂布が守っている。かんたんに抜けないわ。

実際、玄徳軍は呂布をなかなか倒せないけれど、コロウカンの砦でまた貴重な情報を聞けます」


あなたの旅の必需品！ あなたの傷を治します。あなたの兵力増やします。死んだあなたももとどおり。旅のおともにどうぞ！

N「たとえば？」

J「黄金のカギのこととか、一日に千里を走る赤兎馬のこととか」

N「何じゃそれ？」

J「今、教えたんじゃ。読者の楽しみが減っちゃうワ(でも赤兎馬はとなりにドドンと大紹介♡)」

N「そこをなんとか」

さあいよいよ董卓と直接対決だ!!

J「教えてやんないよーん」

N「じゃ、呂布って誰だ？」

J「何でも知ってるんじゃなかったの？ 呂布は董卓の部下。董卓ってのは黄巾の乱のどさくさに紛れて都ラクヨウに入り、政権を乗っとってしまった、それはそれは悪いデブなの」

N「つうワケで、玄徳軍は呂布を攻めるのを諦め、ラクヨウへと向かうのだった」

J「そーいえば、コロウカンの砦の人が、呂布はけっこうモノにつられるヤツだと話していたっけ」

N「モノか……フフフ」(不可解な笑い)

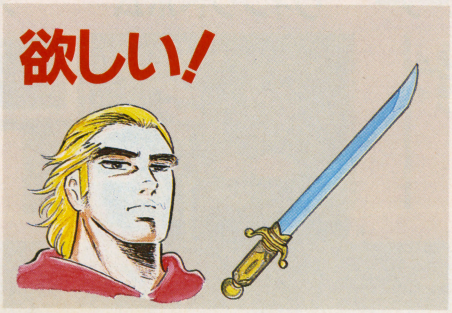
J(無視して)「とくに、今『七星刀』という刀を欲しがっているらしいから、それを与えれば味方になってくれるかもしれない」

N「けど、ラクヨウでも玄徳軍は董卓・呂布を倒すことはできなかった」



このカギ穴の下に七星刀が！ しかし、この刀で呂布が味方になるのだとしたら、まさに七星刀は現代のリクルートコスモスの株券だ。

敵か味方か!! 不気味な男呂布



N「ところで呂布という男だが、猛将と呼ばれるほどの男がモノにつられたりするのか？」

J「呂布は西洋人との混血で、金髪なうえに眼が赤かったそうよ。確かにあまり信用がおけない相手みたいだけど」

N「なんで黒い眼と青い眼の間に赤い眼が生まれるんだ。メラニン色素が少なくて、眼の毛細血管が透けて見えておったのだろーか」

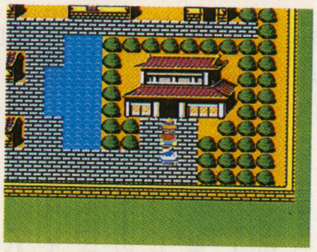
J「そんなこと知るか。とりあえず、今董卓軍を倒すには、この呂布を引き抜くことが必要」

N「大洋を追い出された若菜じゃあるまいし、やすやすとそんな強い武将を捨てるヤツがいるか」

J「だからラクヨウで七星刀を探せって言うのよ、うるせーな」

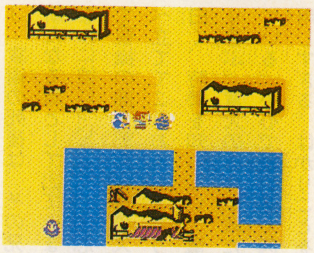
帝を救出し董卓を倒せ!!

N「見ろ、ボヤボヤしてる間に董卓はチョウアンに行っちまったじゃねーか」
J「ガタガタ言うんじゃねーよ。七星刀さえあれば、こっちのもんよ。とにかく董卓は後漢皇室の権威を踏みにじった、いわば国家の逆賊。大義名分はこちらにあるんだからね」
N「大義名分にこだわってる場合かよ。早く進めよホラ」


この建物の牢に帝がとじこめられている!? さっそく救出にいくと、なぜか先に行ったはずの曹操が……あのなあ……。

J（延髄斬りをかます）「ホレ、ヨウシュウ城に帝が囚われてるじゃねーか、コイツを助けるのが先決だろーがよ、ボケが」
N（ダウンしたまま）「うう…」
J「というワケで、ヨウシュウ城に乗りこみました。呂布なんかも出てきますが、七星刀を渡してあげれば大丈夫。すぐ味方になってくれますわ。まあ頼もしい殿方だこと。おほほほほ」




焼け野原となった旧都、洛陽の王宮だ。しかし、それでも各商店は開店営業しているのであった。燃える商魂！ たくましいー！

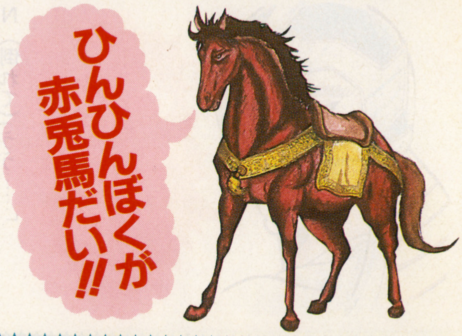
N（立ち直りかけて）「こ、このアマ〜」
J（すかさずパイルドライバー。滑子堂失神）「こうなれば玄徳軍は強い。しかも呂布は例の一日に千里を走るという赤兎馬の居場所を知っているというじゃない。嬉しいわ。まずは献帝陛下をお救いして、いよいよ逆賊董卓の待つチョウアンへと乗りこみましょう。あっ（と滑子堂を見て）先生、どうしたんですか。こんなところで寝たりして」
N（起き上がって）「おお、そうじゃ。チョウアンへ乗りこむぞ」

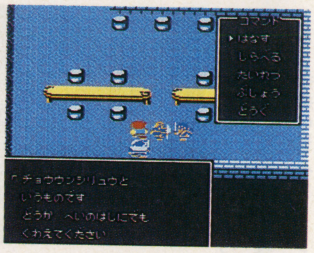
戦いは終らない新たなる敵は!!



よっ久しぶり！ 劉備の登場です。「えらそうにふんぞりかえってんじゃねえよ」と関羽たちが思ったかどうかはわかりまへん……。

N「チョウアン（長安＝今の西安だど）に董卓と対峙する玄徳軍。だが、呂布のいなくなった董卓軍は、逆賊討伐の旗印を掲げた玄徳軍の敵ではなかった」
J「三国志では、董卓は味方の裏切りにあって憤死します。そして董卓にとどめをさしたのは、彼を義父とも敬っていた呂布、その人だったのです。しかも、呂布の裏切りは謎の美女・貂蟬のさしがねによるものだった。まー呂布という男の性格がおおよそわかろうかというエピソードですね」

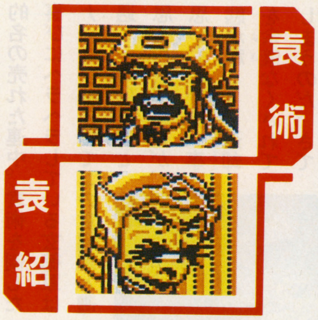




酒場で味方になると約束してくれた趙雲子竜。だけど今すぐというわけにはいかないんだそうな。なにはともあれ心暖まる出逢いだね。

N「ところが、玄徳軍が董卓を倒していい気になり、あるじ玄徳に再会したり、超雲に出会ったりしているころ、新たに台頭してきた不穏な勢力があった。
それは、袁紹・袁術という得体の知れぬ兄弟だった」

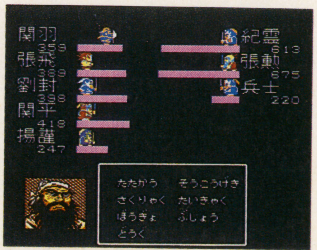
卑怯者！袁術を倒せ



J「袁紹と袁術。このサンダとガイラみたいな兄弟は、混乱する中国の政権の座を密かに狙っていたのです。そして弟袁紹は董卓討伐のスキを見て帝の玉璽を奪い、自ら帝の名をかたるという行為に出ました。ガチョーン」
N「この2人はじつは堤兄弟のようにずいぶん仲が悪かったらしいが、手を組めば相当な勢力になる。侮りがたい相手なのだ。

まずは雷薄や紀霊を血祭りだ

N「つーワケでシナリオ3に突入。当面の敵は袁術・袁紹の兄弟ということになるわな。袁術はチョウアンの西、ナンヨウ城におるらしい。玄徳軍、西へ。
まずはエン城に到着。いきなり雷薄なるバカタレの攻撃を受けてしまう。こいつは袁術の部下か。このようなヤカラ、天下餅を食らおうという我々の敵ではないわ!!
ぬわはは、ぬわは、ゼイゼイ」
J「先生、落ち着いて」
N「おお、君はいつも優しいね。ときどき危険な技をかけてくるが。さて エン城の南にはワイナン城があり、ここはやはり袁術の部下である紀霊とやらが守っている。こいつもたいした相手ではない。くらえ必殺の大戦略。むしろここでは街の人々の情報のほうが戦闘より大事かもしれんな。ここである情報を聞き逃すと、ナンヨウ城は落とせんぞ。
さて、ザコどもをなぎ倒したらいざナンヨウ城へ」



円楽「関羽たちと紀霊の戦をどうみる？」
歌丸「紀霊だけに奇麗に片づくでしょう」
円楽「山田くーん。座ぶとん取っちゃって」

「水鏡先生」ってだれだ!!

J「ナンヨウ城へ向かう途中、チンソウって所であやしげな紹介状をもらっちゃった。『水鏡先生への紹介状』らしいけど、水鏡先生っていったい何者なのかしら」
N「水鏡先生とは要するに色んなエライ人の先生なのだ。三国志以外の書物にもしばしば現れ、さまざまな歴史上の人物の先生としてあがめられている。どちらかといえば生身の人間よりも、仙人ぽい人格が与えられている謎の人物。実在したという証拠はない。さて、ここでは誰の先生なのやろね」

激突！劉備軍VS袁術軍

N「いよいよナンヨウ城へ乗りこむと袁術軍との戦いになる」

J「三国志では呂布は別に劉備玄徳の麾下になったワケではありません。袁術の所へも、自らの手勢を率いて襲撃をかけます。ところが敵もさるもの犬追物、雷薄・紀霊らを抜いてつっ走ってきた呂布を罠にかけてしまう。これで袁術の勝ちか？　といえば、そーじゃなくて、じつは袁術軍には密かに呂布側と内通していたものがいて、いきなり袁術を裏切ってしまう。そのうえ何を思ったか、関羽が助太刀に来て呂布側に加勢し、袁術は命からがら逃げ出してゆくのだ。自称皇帝も、こうなると形なし。そのころ勢力を伸ばしつつあった呉の孫権にも軽くあしらわれ、立場がなくなってしまう。さらに、袁術取るに足らずと見た曹操も現れ、袁術は曹操・玄徳・呂布の連合軍に戦いを挑まれてしまうのです。しかし、それで討ち取られてしまうには、袁術はややしたたかすぎた」



ゲッ！　何だ何だ、この敵の数は！　数そろえればいいってもんじゃねえぞ、このやろう。とはいっても苦戦しそうだなぁ…トホホ…

N「つーことで、このゲームでも袁術はかなりシツコイというかセコく攻めてくる。たいした相手ではないのだが、とにかく性格が悪い。将の性格の悪さがゲームに反映するあたり、またちょっとシミュレーションぽいかもなー。しかし正義はツヨシしっかりしなさい、である(何のことやら)。このゲームでは劉備軍はナンヨウ城で袁術を見事倒すのであった」

復讐に燃える男・袁紹



なに!?　袁紹が我々をねらっているって？　あいつは董卓との戦でボロ負けしたじゃねえか！　実力は俺たちが上よ！　ハッハッハ？

J「袁術の死後は、その兄袁紹が新たなる敵として出てきます。ちなみに彼については、三国志のなかで曹操の部下郭嘉が10の欠点を述べ立ててこきおろしております。曰く、時勢を知らない。儀礼ばかり尊ぶ。寛大のみが仁政だと思っている。小心で疑い深く肉親を重用しすぎる。はかりごとを好むが決断力がない。虚名をよろこぶ、云々。さらに曹操自身も袁紹のことを『疥癬の輩（インキンやタムシの友達）』と評しています」



エラソーなごたくを並べやがって！　このネズミ男！　痛い目にあわねえとわからねえなら、お望みどおり返り討ちにしてくれるわ！

N（頭を抱えて）「ああっ耳が痛い股間がカユイ」

J「先生はご立派ですよ。自分に欠点が山ほどあることをご存じなんだから」

N「やかましい。ほめとるんかケナしとるんかどっちや」

J（かわず掛け）「あんたみたいなアホウをほめるワケないやろ、ボケ」

N（倒れて）「うう……」



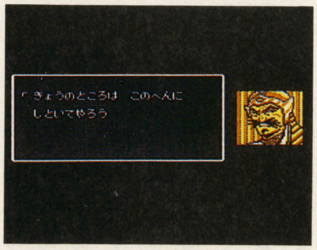
J「……というワケで、まーこの兄弟はどっちもどっちだったよーです。とにかく袁術が消えた後、この袁紹は大きく歴史上に顔を出してきます。弟に輪をかけた性格の悪さと顔の悪さ。これを倒すには一筋縄ではゆかないわ。さて異様なまでの正義感にあふれる劉備玄徳軍は、どう出るのか？」

目標はボッカイ城 さらに旅は続く

N「ボッカイ大守・袁紹は弟袁術の死をキシュウ城で耳にした。どんなに性格の悪い奴であれ、弟は弟。誰かに殺されるくらいだったら、おれがしめ殺してやったものを……と思ったかどーかは知らんが、とにかく袁紹は地団駄踏んで悔しがり、自ら軍を率いてナンヨウ城に向かう。このときの袁紹の部下は郭図、文醜、顔良などの比較的名の売れた連中。袁術を倒した喜びにヘラヘラしている玄徳軍はナンヨウ城の橋でこの袁紹軍と遭遇。一時は優勢と思えた玄徳軍だが、思いもかけない事態が起こり、退却を余儀なくされてしまうのだ。さて、その『思いがけない事態』とは何でっしゃろか？」

J「なーになーに」





ミギャー！　ありがとうごじぇーますだ。甘くみたのが大間違いだったのら…こうまでやられて黙っている手はないぞ！　全軍出撃！

N「教えてやらーん」

J「ケチー」（上手出し投げ）

N「くそー、またしてもやられてしまった。この次は負けないぞ！」

J「先生、話がそれてますわ」

N「おお、そうじゃ。んで、そのまま退却してしまったのではゲームが終わらない。ボッカイ城へと引き上げる袁紹を追い、玄徳軍もまた東へと向かうのだった」

J「さすがに二千年のベストセラーを下敷きにしてるだけに、筋のしっかりしたゲームです。難易度も手ごろだし、少しは歴史の勉強にもなることよ」

N「ということやね。んじゃ」

（文／滑子堂本舗）

日本ソフトバンクの雑誌

好 評 発 売 中

5月号 月刊 520円

Oh!PC



特集 ハードディスク、その導入から応用まで
大容量マルチメディア時代の到来

総 論 「大容量」どこが違うか
第一部 ハードディスク活用のための6章
第二部 1台目のハードディスクガイド
第三部 そのほかの大容量メディア
第2特集 フレームバッファを使ったグラフィックソフト
▶**好評連載シリーズ** ツール&ユーティリティwho's whoスペシャル／C言語プログラミング／D-shellフィールドノート／ハンディスキャナ活用術／MS-DOS機能拡張シリーズ／Soft WATCHING／VA-BASICによる88VA機能研究シリーズ／ランダムゲームレビュー／PCG PRESS

5月号 月刊 560円

Oh!X



特集 MIDIサウンドデータ料理術
パソコンとMIDIの正しい関係／インプリメンテーションチャートの読み方／X-BASICでMIDIコントロール／SNGファイル用音色コンバータ／LA音源音色データ集／OPMによるMT-32音色シミュレーション／MIDI楽器ガイド&試用レポート
▶**シリーズ全機共通システム**
THE SENTINEL／ソースジエネレータRING
▶**THE SOFTOUCH** 話題のソフトウェア・新作ソフト情報／GAME REVIEW／SPECIAL REVIEW
▶**連載** シャープパソコンフォーラム'89in赤坂／戦略的ライトサイクルゲーム／詳解Human68k ver.2.0／C調言語PRO-68k／OS-9・X68000入門／X68000マシン語プログラミング（入門編）
▶**特別企画** 第4回日本列島縦断マラソン

5月号 月刊 560円

Oh!FM



特集FM-7シリーズ徹底活用術
FM-7シリーズにおける一般知識とROM内ルーチン&裏RAMの使い方／BIOSとの正しいつきあい方／I/Oはこう使え！／サブシステム攻略の手引き／FM-7/77/AVシリーズ用マニュアル一覧
見た！触った！分解した！FM TOWNS試用記
▶**連載** BASICプログラム工房／カムイの言語見聞録／MML ミュージシャン養成講座／谷山浩子／読者・協力スタッフ全員参加の非連続エッセイ
▶**今月のプログラム** 4096色画面の立体化プログラム／あなたに組めるSASI/SCSIハードディスクドライバ（前）
▶**Let's PLAY!Computer MUSIC!!** HGPLAY拡張Pコマンド Y.M.R／RISING FORCE ショパン／ノクターン第1番変ロ短調
▶**ショートプログラム集** HELP!／TRIPLE CARD／ファイルビュワーFView

6月号 月刊 定価680円

情報処理技術者試験〈合格〉へのパスポート！

月刊 情報処理試験



次回10月試験に向けた新カリキュラムで、学習講座が一斉スタート！
▶特集 入門！ 2種試験
10月試験合格をめざす 受験対策A〜Z
［入門者のための受験アドバイス］
［科目別学習ガイダンス］
［学習講座］
合格のためのコンピュータ基礎／実戦コンピュータ／1種必修コンピュータの知識／関連知識重点ゼミ数学・工業・商業／試験に役立つコンピュータ英語／流れ図基礎講座／完全マスター1種プログラム設計／合格最短ゼミCASL・FORTRAN・COBOL
［2大別冊付録］
平成元年度4月情報処理技術者試験
速報▶2種・1種全問題▶全解答
1989年度版CASL／FORTRAN／COBOL 基本文法ハンドブック──新JIS COBOL対応・改訂版

5月号 月刊 600円



THE COMPUTER

コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

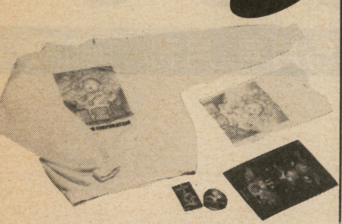
特集 ラップトップ対ハンディワープロ！
ラップトップの敵か味方か、ハンディワープロ／LTとHWハードウェア徹底比較／ハードメーカーの位置づけ／ダイナブックとハンディワープロ／マイクロソフト「ROM-DOS」
KEYMAN U.S.A.
マルチメディアを先取りするPageMakerの衝撃波
アルダス社長「ポール・ブレナード」
田原総一朗のコンピュータ・ルポ
ホビーからビジネスへ X68000・3年目の自信
シャープ 鳥居勉
電脳時代のヒットメーカー
歴史シミュレーションゲームの草分け
光栄「信長の野望」「三国志」
THE TEST
ハンディスキャナ7機種のトータル・チェック
話題のマイクロソフト「Quick BASIC」
THIS IS THE BEST SOFTWARE
50,000円以下のデータベース──本選
シリーズ
TREND WATCHING／NEW PRODUCTS／NEWS／WORLD REPORT／コンピュータ時評／ハイテクの政治経済学／情報NETWORK／パソコン辛口コラム
付録
システム手帳用リフィル「一太郎Ver.4早わかりノート」

Beep 読者プレゼント

★このプレゼントページの応募は112ページの「愛読者カード」に切手を貼って応募してください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにね!!（パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入）
★締切 1989年6月8日必着　★発表　商品の発送をもってかえさせていただきます。

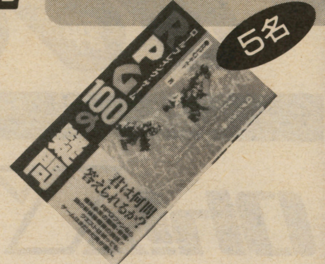
●公正取引委員会の告示により、当選された方はこの号のほかの懸賞には当選できません。
●製品の性質上、発送に日時がかかることがあります。ご了承ください。

1 アイレム ゲームグッズセット
名



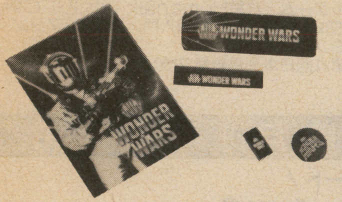
提　　供：アイレム販売
●オリジナルゲームグッズのオンパレードだ! みんなひとまとめにしてあげちゃう。

2 RPG100の疑問
5名



提　　供：ＢＮＮ
定　　価：880円
●ＲＰＧに関する難問・奇問の連続で、軽く頭の体操をしてみてはいかがかな。

3 ワンダーウォーズ グッズセット
10名



提　　供：西友長浜楽市
●下じき、ノート、ペンケース、スケール、消しゴム、バッチの６点セットだ!

4 ゲームボーイ
2名



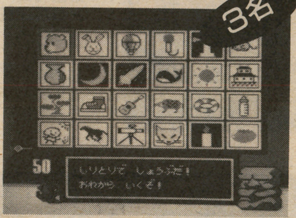
発 売 元：任天堂
定　　価：12,500円
●人気爆発のニューマシンゲームボーイ。早くもプレゼントに登場だ!

5 ファミコンジャンプ 英雄烈伝
3名



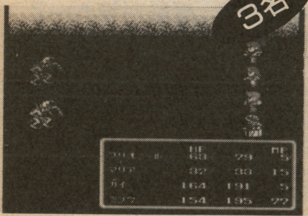
対応機種：ファミコン
発 売 元：バンダイ
定　　価／6,500円
●ジャンプ(懐しの?)人気キャラ総出演!サービス満点のゲームだぞい。

6 ワギャンランド
3名



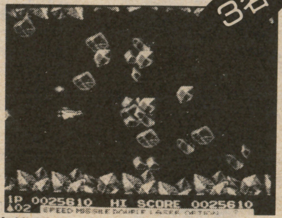
対応機種：ファミコン
発 売 元：ナムコ
定　　価：4,900円
●アクションアドベンチャーだけど、神経衰弱やしりとりもできるスグレモノだ!

7 ファイナル ファンタジーII
3名



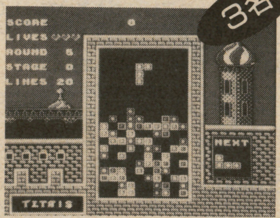
対応機種：ファミコン
発 売 元：スクウェア
定　　価：6,500円
●Ｉを超えたスケール! のIIをプレゼント! 悪の皇帝を倒せ!

8 グラディウスII
3名



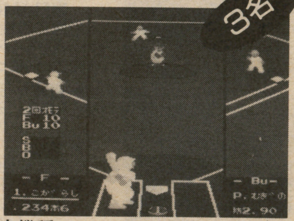
対応機種：ファミコン
発 売 元：コナミ
定　　価：5,900円
●ファミコン・シューティングの限界に挑んだ、超高完成度ゲームだ!

9 テトリス
3名



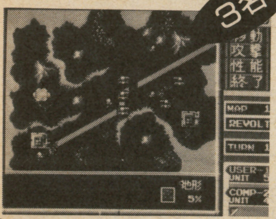
対応機種：ファミコン
発 売 元：ＢＰＳ
定　　価：4,900円
●このところ赤丸急上昇のゲーム、テトリスもあげちゃう!

10 ファミリー スタジアム'88
3名



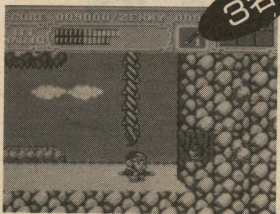
対応機種：ファミコン
発 売 元：ナムコ
定　　価：4,900円
●まだまだ人気のファミスタ。今からでも遅くない、君もやるのだっ。

11 ネクタリス
3名



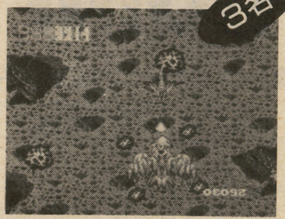
対応機種：ＰＣエンジン
発 売 元：ハドソン
定　　価：5,800円
●PCエンジン初のSLGだよん。高完成度に親切設計のおまけつきゲーム。

12 ソンソンII
3名



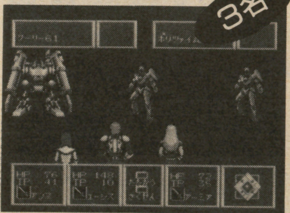
対応機種：ファミコン
発 売 元：NECアベニュー
定　　価：5,400円
●おさーるさぁんだよ～♪てなわけで前作よりもっとおもしろくなったというIIだ!

13 ドラゴンスピリット
3名



対応機種：ＰＣエンジン
発 売 元：ナムコ
定　　価：5,500円
●アーケード版をそこなうことなく移植!コレはもらうしかないぞ。

14 ファンタシースターII
3名



対応機種：メガドライブ
発 売 元：セガ
定　　価：8,800円
●こんなにあげてしまっていいのだろうか!? でもあげてしまうのだ!

4月18日現在

読者が選んだ…待望（たいぼう）の新作ベスト10

ファミコン

順位	タイトル	メーカー名	ポイント
1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	198
2	天地を喰らう	カプコン	54
3	SDガンダムガチャポン戦士2	新正工業・バンダイ	46
4	コズミックウォーズ	コナミ	35
5	MOTHER	任天堂	28
6	ファミコン探偵倶楽部2	任天堂	22
7	ベースボールスター	SNK	20
8	ダブルドラゴン2	テクノスジャパン	19
9	ロボコップ	データイースト	17
10	ウルティマ　聖者への道	ポニーキャニオン	13

メガドライブ

順位	タイトル	メーカー名	ポイント
1	大魔界村	セガ	156
2	スーパーハングオン	セガ	142
3	サンダーフォースⅡ　MD	テクノソフト	140
4	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	セガ	58
5	パワードリフト	セガ	47

パソコン

順位	タイトル	メーカー名	ポイント
1	イースⅢ（機種未定）	日本ファルコム	89
2	ウルティマⅤ（PC-9801）	ポニーキャニオン	75
3	大戦略Ⅲ（PC-9801）	システムソフト	72
4	サンダーブレード（X68000）	シャープ	63
5	機動戦士ガンダムMSフィールド（PC-8801SR）	ファミリーソフト	59
6	パックマニア（X68000）	シャープ	26
7	すさのお（PC-8801SR）	エニックス	24
8	ベトナム1968（PC-9801）	スキャップトラスト	22
9	パックランド（MSX2）	ナムコ	21
10	アフターバーナー（FM TOWNS）	CSK総合研究所	18

PCエンジン

順位	タイトル	メーカー名	ポイント
1	ダライアス	NECアベニュー	124
2	忍者ウォーリアーズ	タイトー	73
3	アウトラン	NECアベニュー	59
4	アフターバーナー	NECアベニュー	57
5	レインボーアイランド	NECアベニュー	48
6	天外魔境	ハドソン	44
7	パックランド	ナムコ	38
7	麻雀刺客	ニチブツ	35
9	わいわい麻雀	ビデオシステム	26
10	めぞん一刻	マイクロキャビン	15

●このランキングは、ＢＥＥＰの愛読者アンケートはがき（複数回答）500通をもとに作成したものです。

新作ソフトスケジュール表

FAMICOM
——ファミコン

発売月日	ゲーム名	メディア	メーカー名	価格
5/1	名探偵ホームズ　Mからの挑戦状	FC	トーワチキ	6,000
2	株式道場	FC	ヘクト	9,800
19	天地を喰らう	FC	カプコン	5,900
	帰ってきた軍人将棋なんやそれ!?	FC	ソフエル	5,500
23	ファミコン探偵倶楽部2　前編	FD	任天堂	2,600
26	スーパーチャイニーズ2	FC	カルチャーブレーン	5,900
中旬	ベースボールスター	FC	エス・エヌ・ケイ	5,900
	激亀忍者伝	FC	コナミ	5,500
未定	マーダークラブ	FC	セタ	6,800
	ホワイトカード	FD	スコーピオンソフト	未定
	地理大冒険（仮題）	FC	スコーピオンソフト	未定
6/12	ファミコン探偵倶楽部2　前編	書き換え	任天堂	500
21	ファミコン探偵倶楽部2　後編	FD	任天堂	2,600
未定	明治維新	FC	ユース	未定
	囲碁道場	FC	ヘクト	4,900
	脱獄	FC	ケイアミューズメントリース	5,800
7月	アイドル八犬伝	FC	トーワチキ	6,000
	ホワイトライオン伝説	FC	ケムコ	6,200
	ウルティマ　聖者への道	FC	ポニーキャニオン	5,900
	SDガンダムガチャポン戦士2	FC	新正工業・バンダイ	6,800
	究極タイガー	FC	CBS・ソニー	5,900
	全米プロバスケット	FC	ビック東海	5,800
	なんてったって!!ベースボール	FC	サン電子	未定
	クォーターバックスクランブル	FC	ポニーキャニオン	未定
	MOTHER	FC	任天堂	未定
	アメリカンドリーム	FC	ココナッツジャパン	5,900
	パーフェクトボーリング	FC	東京書籍	未定
	ファミコン探偵倶楽部2　後編	書き換え	任天堂	500
8月以降	ウィロー	FC	カプコン	5,900
	田代まさしのプリンセスがいっぱい	FC	EPIC・ソニー	5,500
	ラサール石井のチャイルズクエスト	FC	ナムコ	未定
	悪魔の招待状（仮題）	FC	ケムコ	未定
	新世紀創造　凄拳烈伝　北斗の拳3	FC	東映動画	6,200
	必殺道場破り	FC	シグマ商事	6,500
	甲子園	FC	ケイアミューズメントリース	未定
	ウルトラベースボール（仮題）	FC	カルチャーブレーン	未定
	サンダーバード	FC	パック・イン・ビデオ	5,500
	ダンジョン&マジック	FC	ナツメ	未定
	ワールド・スーパー・テニス	FC	アスミック	未定
	激闘プロレス　闘魂伝説	FC	テクモ	5,800
	キャプテンED	FC	CBS・ソニー	5,500
	コズミック・イプシロン	FC	アスミック	未定
	マルサの女	FC	カプコン	5,900
	御存知　弥次喜多珍道中	FC	HAL研究所	5,600
	未来戦士ライオス	FC	パック・イン・ビデオ	5,900
	ファリア	FC	ハイスコア	6,200
	飛龍の拳III	FC	カルチャーブレーン	5,900
	スウィートホーム	FC	カプコン	6,500
	名門多古西応援団	FC	アスミック	未定
	シェラザード2	FC	カルチャーブレーン	未定
未定	かってにシロクマ	FC	SVI	5,500
	ダンジョン放浪記	FC	アスキー	6,800

発売月日	ゲーム名	メディア	メーカー名	価格
未定	LIVE IN POWERBOWL	FC	EPIC・ソニー	5,900
	王子ビンビン物語	FD	イーストキューブ	未定
	ピンボール	書き換え	任天堂	500
	黄金バット	FC	学研	未定
	うさぎの次元の盗難事件	FD	学研	未定
	シャンカラ　陰謀の惑星	FC	アイ・ジー・エス	未定
	燃える！お兄さん	FC	東宝	未定
	道	FC	バップ	未定
	虹のシルクロード	FC	ビクター音楽産業	未定
	ザ・ゾンビ（仮題）	FC	ホット・ビィ	未定
	妖怪大戦（仮題）	FC	ホット・ビィ	未定
	キテレツ大百科	FC	エポック社	未定
	アバドックス	FC	ナツメ	6,000
	ヘラクレスの栄光II（仮題）	FC	データイースト	未定
	ロボコップ	FC	データイースト	
	新説・宮本武蔵	FC	キングレコード	未定
	星霊狩り	FC	ハドソン	未定
	麻雀大会	FC	光栄	未定
	スーパースタープロレスリング	FC	ニチブツ	5,500
	カデュリン	FC	セタ	未定
	美味しんぼ	FC	新正工業・バンダイ	5,800
	魔獣都市ナーガ	FC	アイレム	未定
	ファンタジー	FC	ボーステック	未定
	V' BALL	FC	テクノスジャパン	未定
	坂本龍馬	FC	東芝EMI	未定
	歴史大冒険（仮題）	FD	スコーピオンソフト	未定
	トム・ソーヤ　シンドローム　ミシシッピーを越えて	FC	スクウェア	未定
	プレジデントの選択	FC	ホット・ビィ	未定
	武田信玄2	FC	ホット・ビィ	6,800
	アーコン	FC	ピー・ピー・エス	未定
	キャプテン翼2	FC	テクモ	未定
	ドラゴンクエストIV	FC	エニックス	未定
	D&D	FC	ポニーキャニオン	未定
	コズミックウォーズ	FC	コナミ	未定
	忍者龍剣伝2	FC	テクモ商事	未定
	忍者らホイ！	FC	アスキー	未定
	ダブルドラゴン2	FC	テクノスジャパン	未定
	高校野球（仮題）	FC	インダクションプロデュース	未定
	サンサーラ・ナーガ	FC	ビクター音楽産業	未定
	ドラゴンユニット	FC	アテナ	未定
	メタルスレイダーグローリー	FC	HAL研究所	未定
	白い鷹	FC	インダクションプロデュース	未定
	ローラーゲーム（仮題）	FC	インダクションプロデュース	未定
	忍者COP　サイゾウ	FC	九娯貿易	未定
	エアーウルフ2	FC	九娯貿易	未定
	ファンタジー	FC	ボーステック	未定
	妖怪大戦（仮題）	FC	ホット・ビィ	未定
	VBALL	FC	テクノスジャパン	未定
	モンスターパーティー	FC	新正工業・バンダイ	未定
	魔神英雄ワタル・外伝	FC	ハドソン	未定
	ケルナグール	FC	ナムコ	未定
	激闘スタジアム	FC	テクモ	未定
	クインティ	FC	ナムコ	未定
	ファミコンレーサーミニ四駆　ジャパンカップ（仮題）	FC	コナミ	未定

PC-ENGINE
——PCエンジン

発売月日	ゲーム名	メディア	メーカー名	価格
5/25	パワーゴルフ	HC	ハドソン	5,800
下旬	ヴァリスII	CD	日本テレネット	未定

PASOCOM
——パソコン

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格
5/8	ディスクステーション	MSX2	コンパイル	未定
15	機動戦士ガンダムMSフィールド	PC-88SR	ファミリーソフト	6,800
21	ファンタジーゾーンII	MSX2(ROM)	ポニーキャニオン	6,800
中旬	ヴァルナ	PC-88SR	システムサコム	7,800
下旬	ミッド・ガルツ　デュアルサイド	X68	ウルフチーム	7,800
未定	ガウディ　バルセロナの風	PC-88SR	ウルフチーム	未定
	サイレントサービス	未定	マイクロプローズジャパン	未定
	ソフトでハードな物語2	PC-98	システムサコム	7,800
	ミッド・ガルツ　Side A	MSX2	ウルフチーム	未定
	ミッド・ガルツ　Side B	MSX2	ウルフチーム	未定
	雀豪2	PC-98	ビクター音楽産業	未定
	展望台	PC-88SR/98	ビクター音楽産業	7,800
	実践ビリヤード	PC-98	パック・イン・ビデオ	7,800
6月上旬	ACTOR98	PC-98 X68	スタジオパンサー	未定
	ダークレイス	PC-98	アーテック	未定
中旬	ファンタジーIII	MSX2	ボーステック	9,800
未定	MUSIUM4（仮題）	PC-98	ビクター音楽産業	未定
	アグニの石	MSX2	ハミングバードソフト	7,800
	サンダー・チョプター	PC-98	サブロジック	未定
	ロードス島戦記	MSX2	ハミングバードソフト	9,800
7月上旬	神の聖都	PC-98 MSX2	スタジオパンサー	未定
8月中旬	JOSHUA	PC-98 X68	スタジオパンサー	未定
9月以降	ウルティマII	PC-88/98 X1t MSX2	ポニーキャニオン	7,800
	ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ	PC-88/98 X68 MSX2	ビクター音楽産業	未定
	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	FM-7/77	ゲームアーツ	未定
	アメリカン・サクセス	PC-98	ウインキーソフト	6,800
	アランティア	PC-88VA X68	ビクター音楽産業	未定
	ウォーインザサウスパシフィック	PC-98	ホビージャパン	9,800
	ガンシップ	PC-88SR MSX2	マイクロプローズジャパン	未定
	キューティーハニー	PC-88SR	ナツメ	8,800
	グランドマスター	PC-98	ザイン・ソフト	9,800
	サンダーブレード	X68	シャープ	未定
	センターコート	MSX2(ROM)	ナムコ	未定
	ディガンの魔石	MSX2	アーテック	未定
	ハイドライド3	PC-98	T&Eソフト	7,800
	パイレーツ	PC-88SR MSX2	マイクロプローズジャパン	未定
	ベトナム1968	PC-98	スキャップトラスト	9,800
	ヤシャ外伝I　円月心覚書	PC-88SR	ウルフチーム	未定
	映画狂殺人事件	PC-88SR PC-98 X68	シンキングラビット	7,800
	家庭の整理箱	PC-98	ブロダーバンドジャパン	未定
	司政官	PC-88SR PC-98	パンプキンヘッド	未定
	死体置場で夕食を	PC-88SR MSX2	テクノポリス	未定
	雀豪2	PC-98	ビクター音楽産業	未定
	3Dゴルフ	PC-98 X68	T&Eソフト	未定
	AD&Dヒーロー・オブ・ランス	PC-98	ポニーキャニオン	未定
	R-TYPE	FM TOWNS	ハドソン	9,800
	Shufflepuck CAFE	PC-98	ブロダーバンドジャパン	未定
	WINGS OF FURY	PC-98 X68	ブロダーバンドジャパン	未定
	What's Michale!?	MSX2(D)	マイクロキャビン	未定
	アークティック	MSX2	アートディンク	5,800
	アドヴァンスド　ファンタジアン	X1	クリスタルソフト	未定
	アフターバーナー	X68	電波新聞社	未定
	イースIII	未定	日本ファルコム	未定
	ウルティマV	未定	ポニーキャニオン	未定
	ガルフォース　怒濤のカオス	PC-88SR MSX2	スキャップトラスト	7,800
	キング・オブ・マジック	X68	コスモス・コンピューター	未定
	シャーロック・ホームズ	MSX	パック・イン・ビデオ	未定
	ニュージーランドストーリー	X68	T&Eソフト	未定
	ヒストリーオブエルスリード	X68	日本コンピューターシステム	8,400
	プロ野球ファミリースタジアム	MSX2	ナムコ	6,800
	ロードス島戦記	X68	ハミングバードソフト	9,800
	新・白と黒の伝説	MSX2(D)	ソフトスタジオWING	7,800
	天地を喰らう	MSX2	ウインキーソフト	未定
	麻雀武蔵	X68	コスモス・コンピューター	未定

●この情報は4月20日現在のものです。価格はすべて円です。価格は一部のものを除いて消費税を含みません。

発売月日	ゲーム名	メディア	メーカー名	価格
未定	DIGIDAL CHAMP	HC	ナグザット	5,500
	バックランド	HC	ナムコ	未定
6月下旬	レインボーアイランド	HC	NECアベニュー	未定
	わいわい麻雀	HC	ビデオシステム	未定
	ニンジャウォーリアーズ	HC	タイトー	6,200
	スーパーアルバトロス	CD	日本テレネット	未定
	ブレイク　イン	HC	ナグザット	未定
未定	天外魔境	CD	ハドソン	未定
	ファイヤープロレスリング	HC	ヒューマン	6,300
7月下旬	ダブル・ダンジョン	HC	メサイヤ	未定
未定	めぞん一刻	HC	マイクロキャビン	未定
	弁慶	HC	サン電子	未定
8月以降	サンダーブレード	HC	NECアベニュー	未定
	麻雀刺客（仮題）	HC	ニチブツ	未定
	忍	HC	アスミック	未定
	ジャックニクラウス チャンピオンシップ ゴルフ	HC	ビクター音楽産業	未定
	FORMULA NO1（仮題）	HC	ヒューマン	未定
未定	ネクロスの要塞	HC	アスク講談社	未定
	ダライアス	HC	NECアベニュー	未定
	ワードナの森	HC	NECアベニュー	未定
	アウトラン	HC	NECアベニュー	未定
	ラビオ・レプス・スペシャル	HC	ビデオシステム	未定
	大地くんクライシス	HC	サリオ	未定
	アームドエフ	HC	ピック・クラブ	未定
	サイバークロス	HC	フェイス	未定
	アフターバーナー	HC	NECアベニュー	未定
	バスケット（仮題）	HC	エイコム	未定
	竜の子ファイター	HC	東京書籍	未定
	神武伝承	HC	ビッグ・クラブ	未定
	イースI・II（仮題）	HC	ハドソン	未定
	麻雀学園	HC	フェイス	未定
	虎への道	HC	ビクター音楽産業	未定
	獣王記	HC	NECアベニュー	未定
	武田信玄	HC	エイコム	未定
	エナジー	HC	メサイヤ	5,200

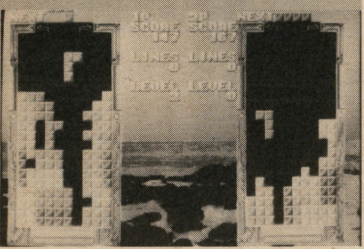
MEGADRIVE
——メガドライブ

発売月日	ゲーム名	メディア	メーカー名	価格
6月中旬	サンダーフォースII　MD	未定	テクノソフト	未定
下旬	ワールドカップサッカー	未定	セガ	未定
未定	北斗の拳新世紀末救世主伝説	未定	セガ	未定
8月	大魔界村	未定	セガ	未定
	モデムベースボール	未定	サン電子	未定
	ランボーIII	未定	セガ	未定
	スーパーハイドライド	未定	アスミック	未定
9月	スーパーハングオン	未定	セガ	未定
10月	ATOMIC-ROBO-KID	未定	トレコ	未定
	妖精王の帰還	4Mバックアップ	セガ	未定
未定	パーワドリフト	未定	セガ	未定
	ニュージーランドストーリー	未定	タイトー	未定

ただ今、ヒット中! Beepチャート

ビデオゲーム

1 テトリス



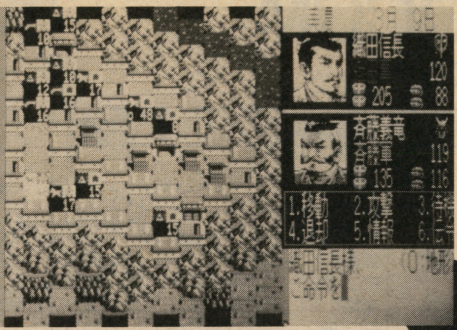
テトリスブームなる言葉まで登場した、このゲーム。1位は続く!?

ランク	傾向	ゲーム名(メーカー)
1	★	テトリス(セガ)
2		ウイニングラン(ナムコ)
3		オペレーションサンダーボルド(タイトー)
4		天聖龍(ジャレコ)
5		怒・III(SNK)

★協力店 ●キャンディー東花園●プレイシティーキャロット巣鴨●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ウィルトーク・ロサ

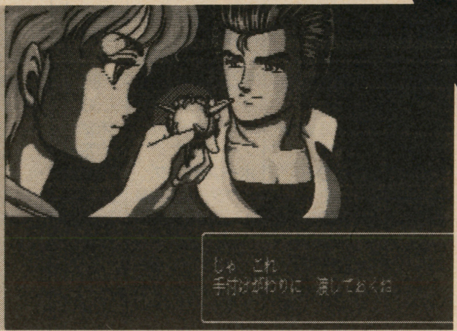
パソコンゲーム

1 信長の野望・戦国群雄伝



戦国時代の英傑をすべて自分の支配下に。息の長い光栄シリーズだ。

2 スタートレーダー



ADG、RRGの要素も入ったバリバリのシューティングだ!

3 ディスクステーション第3号



安定した売れ行きを示しているこのシリーズ。1,980円なら安い!

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1		信長の野望・戦国群雄伝(光栄)	S	PC-88SR/98 X1t	3.5D、5D (9,800~12,300円)
2	★	スタートレーダー(日本ファルコム)	AC/AD	PC-88SR	5D(8,700円)
3	★	ディスクステーション第3号(コンパイル)	N	MSX2	3.5D (1,980円)
4		水滸伝(光栄)	S	PC-88SR、X1t	5D (9,800~12,300円)
5		ラスト・ハルマゲドン(ブレイングレイ)	RP	PC-88SR/98 X1t	3.5D、5D (9,800~12,300円)
6		クリムゾンII(クリスタルソフト)	RP	PC-88SR	5D (7,800円)
7		デス・ブリンガー(日本テレネット)	RP	PC-88VA/98 X68K	3.5D、5D (9,800円)
8	↓	スーパー大戦略(システムソフト)	S	PC-88SR/98 X68K X1t	3.5D、5D (8,000~8,800円)
9	↓	テトリス(BPS)	N	PC-88/VA/98 MSX2、FM77AV X1、X1t、X68K	3.5D、5D (6,800円)
10	↓	ピラミッドソーサリアン(日本ファルコム)	AC/RP	PC-88SR/VA/98 X1t	3.5D、5D (3,800円)

傾向 ↑ 前月から急上昇 ↓ 前月から急降下 ★ 今月の注目ソフト

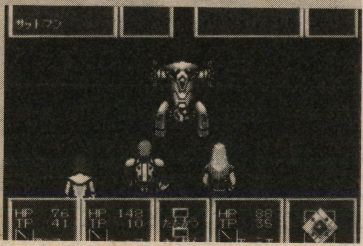
ジャンル AC アクション AD アドベンチャー RP ロールプレイング S シミュレーション N ノンセクション

★協力店 J&P渋谷店 うつのみや片町店 真光無線 ラオックス本店 ヤマギワ玉川店 ソフトクリエイト ラオックス横浜伊勢佐木町店 富士音響マイコンセンターRAMI J&Pメディアランド ダイイチ広島パソコンCITY

セガ

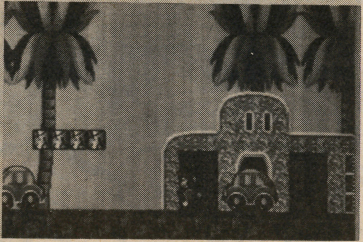
ランク	傾向	ゲーム名(メーカー名)	定価
1	★	ファンタシースターII	8,800円
2	↓	アレクの天空魔城	5,500円
3		スペースハリアーII	5,800円
4	↓	スペースサンダーブレード	5,800円
5	↓	おそ松くん	5,800円

1 ファンタシースターII



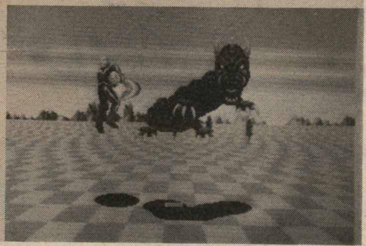
待ちに待ったPSII。どれをとっても究極のRPGだ！

2 アレクの天空魔城



ジャンケンに勝つ秘訣さえおぼえれば、もう楽勝だよ〜ん。

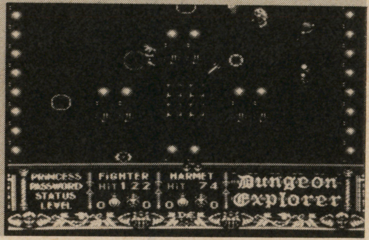
3 スペースハリアーII



意外と人気の高いスペハリII。バランス感覚がいいのかな。

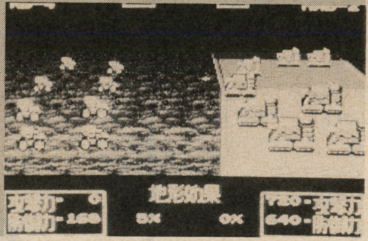
PCエンジン

1 ダンジョンエクスプローラー



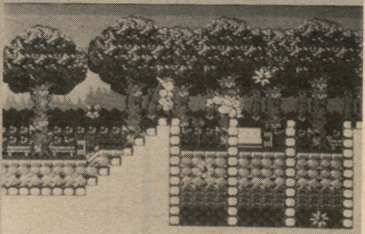
5人同時プレイが可能な、アクションRPGだ！

2 ネクタリス



初心者にもシンプル&スムーズのSLG。これなら安心!?

3 改造町人シュビビンマン



2プレイならより楽しめるACTゲーム。合成音声も楽しい。

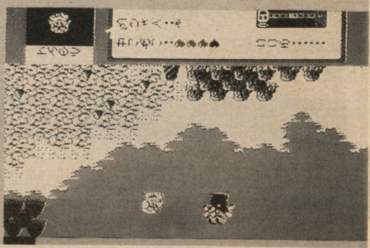
ランク	傾向	ゲーム名(メーカー名)	定価
1	★	ダンジョンエクスプローラー(ハドソン)	5,800円
2	↓	ネクタリス(ハドソン)	5,800円
3	★	改造町人シュビビンマン(NCSメサイヤ)	5,200円
4		アウトライブ(サン電子)	5,800円
5	↓	ドラゴンスピリット(ナムコ)	5,900円

★協力店 ●西武百貨店(東京・池袋) ●阪急百貨店(大阪・梅田) ●ヤマギワホビーショップ(東京・神田) ●寿屋日吉店(神奈川・港北) ●博品館(東京・銀座) 集計期間は1989年3月2日から3月30日まで。
※このランキングは上記協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

ファミリーコンピュータ

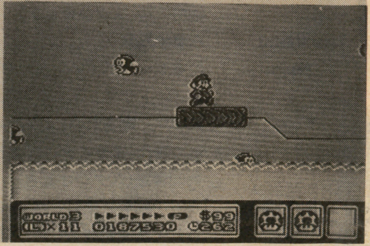
ランク	傾向	ゲーム名(メーカー名)	定価
1	↑	ファミコンジャンプ英雄列伝(バンダイ)	6,500円
2	↓	スーパーマリオブラザーズ3(任天堂)	6,500円
3	↑	ウィザードリィII(アスキー)	6,500円
4	★	光GENJIローラーパニック(ポニーキャニオン)	3,200円
5	↓	ファイナルファンタジーII(スクウェア)	6,500円
6	★	爆笑！人生劇場(タイトー)	5,900円
7	↓	ワギャンランド(ナムコ)	4,900円
8	★	ジーザス(キングレコード)	5,900円
9		魁!!男塾(バンダイ)	5,800円
10	↓	ファミリースタジアム'88(ナムコ)	4,900円

1 ファミコンジャンプ英雄列伝



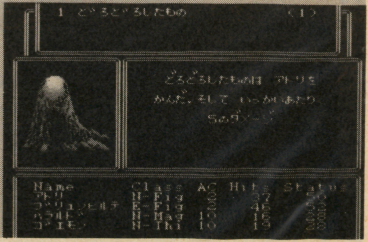
CVSでも売られているこのゲーム。マンガと同じ感覚だね。

2 スーパーマリオブラザーズ3



セーンロは続くーよ、どーこまでも。同じようにヒットも続くかー？

3 ウィザードリィII



RPGの名作。これをやらなければRPGは語れないね。

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文してください。どうしても手に入らないときは、直接小社へ現金書留で注文してください。定価(1冊390円。ただし◎は420円、＊は400円、○は450円です)のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話で下記へお問い合わせください。

問い合わせ先　〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部　営業☎03・230・7670

●'87年10月号
特集・急加速セガ・パワフルレポート
◎'87年11月号
特集・PCエンジンを追え!!
●'87年12月号
特集・RPGがおもしろくなってきた!!
○'88年1月号
特集・ボクにもできるゲームサウンド
●'88年2月号
新春バラエティゲーム特集なのだよ
◎'88年3月号
めきめきタイトー特集だい
●'88年4月号
特集・シューティング・アクションゲーム教本
◎'88年5月号
特集・失われた歴史への招待
●'88年6月号
特集・ゲームをやるならこのマシン!!
◎'88年7月号
特集・PCエンジン宅配便
●'88年8月号
BEEP版"夏休みを256倍楽しむ方法"
◎'88年9月号
これからどうなる!? セガ
●'88年10月号
バリバリのゲームビデオ特集
◎'88年11月号
セガ　メガドライブ登場!!
今が盛りのアドベンチャーゲーム特集
●'88年12月号
パワー全開!!メガドライブ
◎'89年1月号
激突!!ゲームマシンウォーズ
●'89年2月号
今年のゲーム界を大予言する!
RPGをもう1度!
●'89年3月号
「ゲーム界」サクセスストーリー
ヒットゲームのトレンド大研究!
◎'89年4月号
これからのメガドライブ
ゲーム雑誌のここがスキだ!ここがキライだ!
＊'89年5月号
関西パワーの逆襲!
究極の麻雀ゲームはこれだ!

STAFF

Chief Editor	川口洋司
enior Editor	近藤　裕
Editors	桑原　修/福田信之/下山嘉彦
litorial Staff	木川明彦/羽山大輔(スタジオ・ハード) 朝日幸嗣(Kライターズクラブ) 吉田　均(ノマド社) 細田　浩(スタジオとき)
litorial Assist	八重樫彩蔵
Designer	花本浩一/ドイノシューセイ/富永三紗子 /アートサプライ/石原賢二/ノマド社 星淳二/蝦名文伸(スタジオ・ハード) 田辺智代(Kライターズクラブ) 菊池智恵(スタジオとき)
Illustrator	長谷川泰男/溝口　格/八重樫彩蔵/佐藤敏巳/高橋好子/猫山田ひろし/黒澤雅則 徳永　健/日高誠之介/高刀咲耶/中村　亮(スタジオ・ハード)
hotographer	小阪和則/蒲生晴夫/鬼頭栄次/宮脇基美/下山嘉彦 /荒井英一/渋谷正明
Contributor	SHOTAN/せいろく/TAKE ON! /トリー谷/雅/YAS /森井　玄/がんちゃ/長谷川匡(在カリフォルニア) 木川存美/日高誠之介/セザール松本 /滑子堂本舗/徳永健/羽矢麻雀(スタジオ・ハード) ORIX光治(パルナス) 原　頼一
Proof reading	㈲アレフ
Printing	大日本印刷株式会社

お知らせ

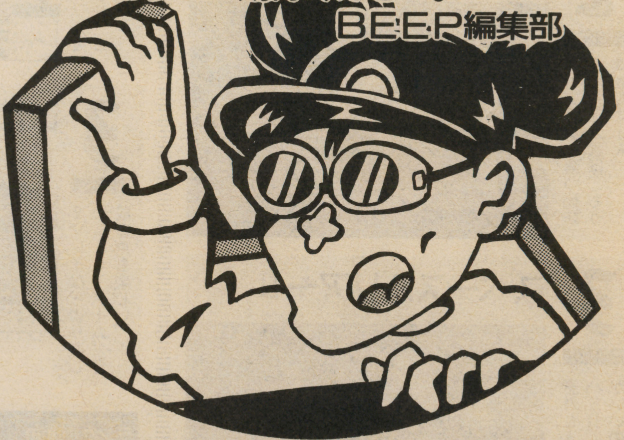
1985年の創刊以来、長らくコンピュータゲーム総合誌としてご愛読いただいた「BEEP」ですが、ゲームマシン新時代を迎えた今日、現在の複数マシン対応で月刊というスタイルでは、読者のニーズに応えることがいよいよ困難な状況になりました。

つきましては、しばらくのお休みをいただき、誌名、装いも新たに再スタートすることになりました。

今後は、マシン別の雑誌、別冊、書籍など複数の媒体で、今まで以上にこれまで「BEEP」が築いてきた世界をパワフルに広げていく予定です。

どうかご期待ください。

BEEP編集部



質問テレフォン

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時
☎03・230・7689

BEEPスタッフ(アルバイト)募集

新BEEP編集部では、次のような人を募集しています。

●コンピュータゲームに関する原稿が書ける人で、ある程度文章力のある人。

●文章は苦手でも、ゲームが大好きなので、どんな雑用でもやってみたい人。

以上、いずれも原則として18歳以上で東京近郊在住の人に限ります(男女不問)。地方在住の人でどうしても新BEEPで原稿を書きたい人は、当方に来なくてもできる企画(たとえば連載物)などを立て、サンプル原稿を書いて送ってください。十分検討のうえご返事いたします。

応募の際は、住所、氏名、電話番号、使用機種、年齢、とくにPRしたいこと、どのページをやりたいかを明記し、新BEEP編集部スタッフ係あてに送ってください。

採用の際は連絡いたします。なお、連絡のなかった場合は採用されなかったものとご了解ください。

郵便はがき

お手数ですが
41円切手を
貼って
ください

102

(受取人)

東京都千代田区
九段南2-3-26井関ビル
㈱日本ソフトバンク
Beep 6月号 編集部行

プレゼントNo.	希望するプレゼント番号をお書きください。

●職業・学校(学部・学年)　　●よく読む雑誌

●よく使う機種(下の中から選んでまるをつけて)

①FC　②メガドライブ　③PCエンジン　④セガ　⑤PC-88　⑥MSX・2　⑦FM
⑧X1　⑨PC-98　⑩X68　⑪その他(　　　　)

●住所　□□□-□□　☎　(　　)

●氏名　●年齢　●性別　男 / 女

愛読者カード 〈6月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（記事名のあとに最高かよいの評価もつけて下さい）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（記事名のあとにつまらないか最低の評価もつけて下さい）

★こんなゲーム雑誌を出してほしい！
・機種(　　　　　　　　　　　　)
・価格(　　　　　　　　　　　　)
・内容



清田益章& namcot PRESENTS

マインドシーカー



ファミコン 発売中 6,500円 ©㈱ナムコ/1989 MASUAKI KIYOTA

超能力開発ソフトの異名をとるマインドシーカー。このソフトは僕たちをどう変えるのか、謎が謎を呼ぶ。ゲームの紹介をする前に、とりあえず監修の清田益章さんにこのゲームのねらいなどを聞いてみた。

「清田氏マインドシーカーと超能力について語る」

14～15年前にユリ・ゲラーが来日したわけですが、そのときはじめてスプーンを曲げるという行為を知りました。しかし子供のころから超常現象に関しては興味があったのは確かです。たとえば、ミニカーで遊んでいるときに、トンネルをイメージすると、部屋の電気が消えて暗くなったり、おもちゃをかたずけるときにちらかったおもちゃが少しずつずれていったり。そういう現象は今以上にありました。そのころは僕自身それが不思議な現象だとは思っていませんでした。そこに友達がいてもあまり驚きませんでしたし、誰でもできることだろうと思っていたんです。

だんだん常識が身についてきて、自分の感覚がちょっと違うと思いだしたのが小学校3年のころです。しかし決定的に自分が違っているなと感じたのが、ユリ・ゲラーだったんです。自分と変わらない人間がテレビに1時間半も出てるというところで。僕はミーハーでしたから、これなら僕もテレビに出れると思って超能力者としての旗揚げをしたわけです。僕は先天的な能力者ですけれども、これは反復練習によって、伸ばせるものだと思います。僕自身、ユリ・ゲラーが来た当時はスプーンを曲げるのに40～50分かかっていたのが、繰り返していくうちにその時間が短縮されました。

いちおう「スプーンを曲げて15年」ということでベテランになってきたんですけど、スプーンを曲げるというのはマスコミで取り上げやすいのでやってるだけで、他にもいろいろな実験をしています。防衛大学、電気通信大学、コロラド大学、ウィスコンシン州大学、ヴァージニア大学といったところで、いくらかのデータは残しています。こういったものがファミコンで出せるようになったということは、今まで拒絶されていた世界が受け入れられはじめているのだと思います。

ファミコンの利点というのは、テレビのように一方的なものではなくて、自分の能力にあわせて超能力の開拓ができるということです。誰でも超能力の素質はあります。その素質に強弱はあるけれども、いまは強の人も、弱の人も、その力をぜんぜん出していない。まずは、それに気づいてトレーニングしていけば、弱の人は強になるだろうし、強の人はより強になるだろうと、思います。とはいっても、あんまりダラダラやってほしくないんです。30分も続けないほうがいい。当たろうが、はずれようが、そんなことは無視するという状況にするというのが目的なんです。いろんな雑念が出てくるのは当然です。それを打ち消すのではなくて、気にならないような状態にしていくトレーニングを繰り返して行く、そうすると、当たる確率が絶対あがっていくはずです。

このゲームを出すことによって、スプーンを曲げる人が増えてほしいとは思いません。しかし、イメージの力強さというものがわかっていくと世の中にも余裕がでてくると思います。知るというよりは「感じる」ことが大切なんです。ですからプレイヤーには感じてもらいたいと思うんです。自分の意識の変わった状態、それを自分にフィードバックして考えてほしいんです。とにかく否定的な概念をなくしていくトレーニングをつねにやっていってほしい。スプーンはいつかは曲がるだろうけど、スプーンを曲げたくらいで喜ぶのではなく、そこから新しいものを見つけてほしい。楽しんで超能力を開発してください。





清田益章プロフィール

1962　4月30日ＰＭ４時22分、東京都足立区に生まれる。血液型Ｏ型

1985　3月　専修大学文学部人文学科心理学卒業

　　　4月　日本睡眠医学研究所において医療催眠を学ぶ

1986　3月　能力開発研究所に研修員として入所

1988　1月　有限会社ＰＳＩ経営参加

幼少期より、念力・予知・透視・テレパシーなどの超能力を発揮し始め、各界で注目を集める。キワモノ的にとらわれやすい超能力のイメージを払拭するために、よりポップにそしてカジュアルに超能力を操る、サイキックアーティストとして、さまざまな分野との共同研究を開始する。現在、サイキックワールドとの交信を続けるかたわら、作詞、作曲を含めたマルチサウンドアーティストとしての活動に次なる地平を見いだしつつある。

●主な超能力

サイコキネシス（念力）
　メタルベンディング（スプーン曲げなど）、念写、念動など。

クレヤボヤンズ（透視）
　サイコメトリー（過去透視）、リモートビューイング（遠隔地透視）など。

プレコグニッション（予知）
　未来予知、経済予知、社会予知など。

テレパシー（精神感応）
　対物質、対生命体、対意識体など。

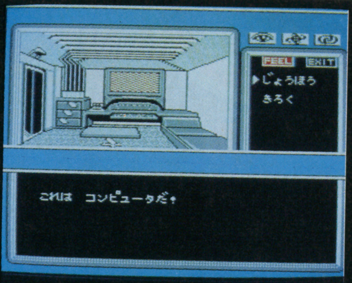
テレポーション
　物体移動、生体移動など。

●トレーニングモード編

1日目

「○○さんこんにちは。さあこれから超能力の開発トレーニングを始めます。このゲームはエスパー清田の監修により、楽しみながら超能力が開発されるようにシミュレートされています。ここは超能力開発センターです。ここで○○さんはさまざまなトレーニングを行うことになります。ここでは直感が大事です。なにか感じたらFEELコマンドを使ってみましょう。もしなにも感じないときはコンピュータをFEELして情報を聞くことも大事です。それではエスパーになるためのトレーニングを始めることにしましょう」

ここが自室。コンピュータの情報を聞いたり、セーブする場所。

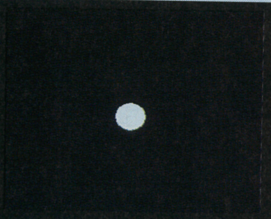


「こんにちはエスパー清田です。○○がエスパーになれるよう、ぼくがガイド役を務めよう。イメージできる世界は、すべて現実の世



コンピュータルームだ。透視、念力、予知のトレーニングはここで。

「さあ次はパワーイメージの練習だ。Aボタンを押すと玉が表示される。その玉を目を反らさずにじっと見つめる。しばらくすると玉が点滅し始めるぞ。点滅が始まったら目を閉じよう。そして目を閉じたときに見える玉の残像に意識を集中する」



意識の集中が大切。呼吸も忘れないようにしたいね。

「意識のバイブレーションを上げるために瞑想を行います……。まず部屋の照明を落としてください。画面にマインドパターンが表示されますから、ゆったりとした気分で見つめます。イメージをできるだけ広げます」

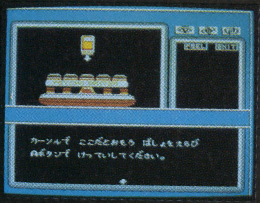


宇宙をイメージしたものらしい。催眠術じゃないんだから、眠らないように。

3日目

「これから透視のトレーニングを始めます。5種類のカードが表示された後に上のほうからふせたカードが出てきます。意識を集中し、ふせたカードの種類を透視してこれだと思うカードを選び、Aボタンを押します。当たったときや外

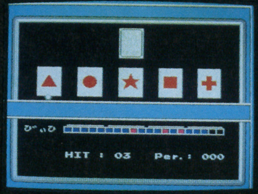
の基準となるので真剣にやるように。なお、訓練のデータを記録するサイカードを部屋から探して来るように」



部屋の中から捜し物をするのもトレーニングの1つ。

4日目〜

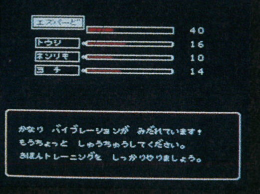
「さあ今日から本格的なトレーニングを始めるぞ。今日は透視の訓練だ。5回で1セットになっているぞ。今日からトレーニング結果が記録されるので、しっかりやるように」



あまり連続してやるといい結果が得られないから、ほどほどに。

結果分析

「ではいままでのトレーニング結果を分析しよう。成績が悪かったらトレーニングのセットモードをやるんだぞ」



自分はどの能力が優れているのか……。エスパー度40以上で卒業検定だ。

基礎をしっかり踏んでおく!

ソフトの説明にはいる前に、監修の清田氏のメッセージを伝えたのは、写真だけ見てもマインドシーカーがわかりにくいものだからだ。なんせ、いままでにこういう類のゲームは皆無だったからね(超能力を題材とするゲームは多いが、けっきょくは主人公の攻撃手段だったりする)。

マインドシーカーは、基本的にトレーニングモードとゲームモードとに分かれている。トレーニングモードで訓練し、一定のレベルになったら卒業検定を受ける。合格すれば、晴れてゲームモードへ進めるのだ。ゲームモードは超能力者の都市サイキックシティーを舞台に、いろいろなイベントをこなしながらレベルアップしていき、最終目的に向かうというものだ。ゲームモードといっても透視、念力、予知のトレーニングでやったことの応用でしかないけどね。

ではここで基本となる、トレーニングの説明をしてみよう。



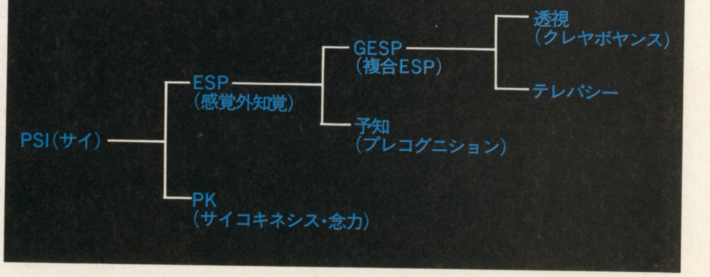
○姿勢……いちばん楽な姿勢を作り、そのまま全身に力を入れて限界と思ったところで一気に全身の力を抜く。そのときの姿勢が基本姿勢となる。

○呼吸……基本姿勢のまま大きく息を吸い込み、そのまま少し息を止める。そして吸ったときよりもややゆっくり、少しずつ息を吐いていく。

○イメージ……画面に表示される玉をじっと見つめる。しばらくすると玉が点滅し、目を閉じたときに見える玉の残像に意識を集中する。その残像からパワーを感じとるのがイメージトレーニング。

○透視……カーソルで、透視する対象物を5カ所の選択肢から選ぶ。(ESPカード、カードの色当て、箱の中の

超能力の分類



2日目

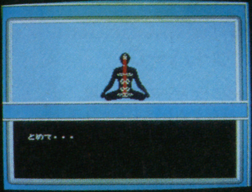
界に置き替わるものなんだ。すべてはイメージが作っているものなんだ。今日から○○はここでさまざまな超能力開発トレーニングを積んでいくことになるんだ。透視、念力、予知のサイパワーをトレーニングすることになるぞ。あせらずに落ちついてトレーニングすることが大切だ」

「それでは基本姿勢から練習しよう。いちばん楽だと思う姿勢を作るんだ。そしてそのまま全身に力を入れる。これ以上がまんできないと感じたら一気に全身の力を抜くんだ」

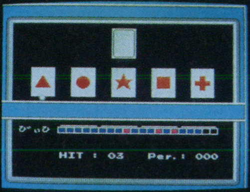


まずはメッセージどおりに深呼吸。無心、無心。

「次は呼吸法の練習だぞ。呼吸はトリップするための入口だ。まず体にエネルギーを取り込むつもりで、ゆっくりと大きく息を吸い込むんだ。そのまますこしの間息を止める……そして吸ったときよりもややゆっくりと、少しずつ息を吐くんだ。あせらず何度も繰り返すことが大事だぞ」

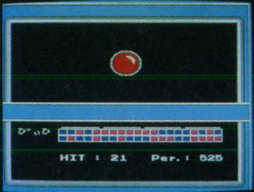

自分のいちばん楽な姿勢でやるのが効果的。いろいろ応用できると思うよ。

れたときの意識の状態を感じることが大切です。なお平均ヒット数は4回です」



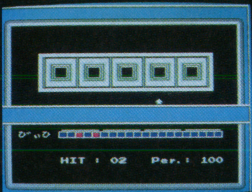
知る人ぞ知る、ＥＳＰカードで透視のトレーニング。

「これから念力のトレーニングを始めます。画面にランプが表示されますので、ランプがつくようなビジョンを思い浮かべます。意識を集中しAボタンを押します。念力が働くとランプがつきます。なお平均ヒット数は20回です」



透視、念力、予知の中で比較的ヒットしやすいのがこの念力。

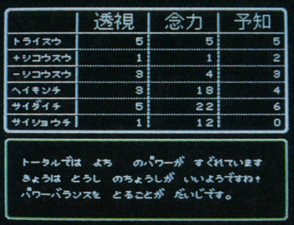
「これから予知のトレーニングを始めます。画面に5つのランプが表示されます。そのうち1つがこれから光りますので、どれが光るか予知能力を使ってカーソルで選び、Aボタンを押してください。なお平均ヒット数は4回です」



逆になかなか当たらないのがこの予知らしい。難関だ。

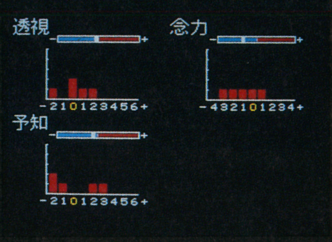
「明日からの成績は、卒業のとき

卒業検定



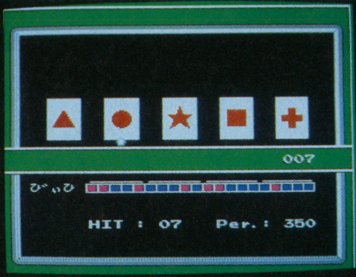
	透視	念力	予知
トライスウ	5	5	5
+シコウスウ	1	1	2
-シコウスウ	3	4	3
ヘイキンチ	3	18	4
サイダイチ	5	22	6
サイショウチ	1	12	0

何度かトレーニングして、数値を上げておくのもいいかも。



グラフの見方は下の図を参照してくれ。

「これから卒業テストを始めます。透視、念力、予知の順番に出題されます。17点で合格です。それぞれのサイパワーのバランスが大事です。エスパー清田が○○さんのパワーを判定します。それでは始めましょう」



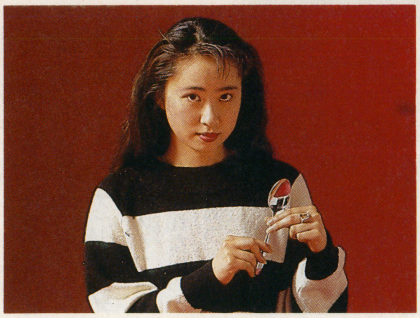
ダメでも続けてやらない。気力を充実させてからチャレンジだ。

物当てなど）

○念力……超能力が働いているとき（ランプがついたとき）成功。働かなかったとき（つかなかったとき）を失敗としたシステム。（ランプをつける、スプーン曲げ、物をテレポートさせる。噴水を出すなど）

○予知……カーソルで予知する対象物を5カ所の選択肢から選ぶ。透視と違うのはプレイヤーが対象物を選択した後、その対象物に作動させるところ。（ランプのつく位置、車の色当て、噴水の発生位置など）

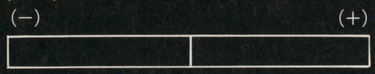
おわかりいただけたかな?



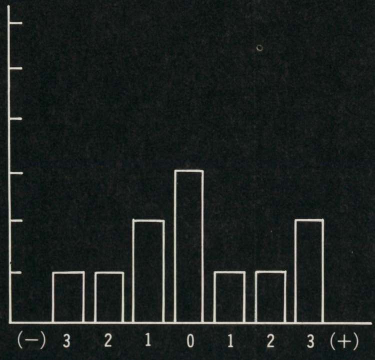
これはマインド・トレーニングツール

ゲームの流れは上段の写真や文を見ればわかってもらえると思う。透視、予知に関してはどれが隠れているか、あるいはどれが光るのかなどをイメージして当てるという動作はわかる。でも念力はなかなか納得できない判定方法。たとえばランプを光らせるならば、光ったランプをイメージしてAボタンを押す。それをコンピュータが判定して超能力を発揮している状態なら赤、失敗なら青がつくようになっているらしいのだ。しかし目に見えない力をコンピュータが判定できるものだろうか? こういうことを考えると、「うそだろォ」と思ってしまうのも当然じゃないかな。でも清田氏が言ってるように、このゲームは〝ゲームそのもので超能力が身につくものでなく、超能力を発揮できるような精神状態を開発するゲーム〟つまりはマインド・トレーニングツールなのだから、これでいいのではないだろうかと思う。

最近5回のトレーニング傾向を示すメーター



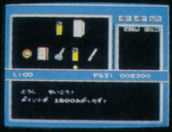
データ分析グラフ



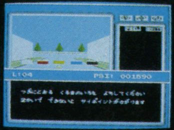
各トレーニングの平均値を0とし、平均値より成功数が多い場合を(+)、少ない場合を(−)とする。プラス方向にグラフの面積が多いほど超能力が発揮されている傾向にある。

●ゲームモード編

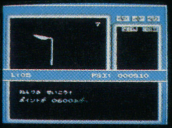
イベント各種



箱の中にかくれている日用雑貨品を透視で当てる。レベルによって成功率が違うことも。



路地から、次に通る車の色を透視で当てる。確率はあてにならないぞ。



おなじみ念力でスプーンを曲げる。ねじきるよりもかんたんだが、成功率は……。



かくれているビー玉の色を当てる、透視の試練。これがなかなか当たらないんだ。



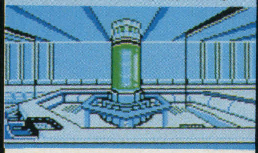
念力で街角にたたずむ女性を振り向かせる。本当にこんなことしてる人がいたら恐い？



サイランドのゲームの1つ。念力で亀を動かして、ウサギと競争させる。

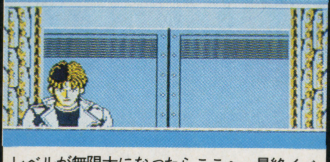
サイキックシティー・マップ

超能力開発研究所



いままでトレーニングを積んでいた場所。セーブするときやバイブレーションが乱れたら来よう。

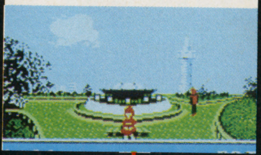
パワースポット入口



レベルが無限大になったらここへ。最終イベントがあるぞ。君は真のエスパーになれるか。

サイパーク

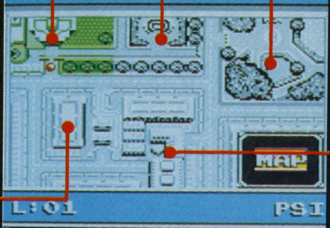
サイキックシティーの憩いの場。噴水や、塔など力を試すチャンスがいろいろ転がっている。



サイランド



遊技場。とはいってもさすがにサイキックシティーだけあって、超能力を使ったゲームがある。



サイサロン

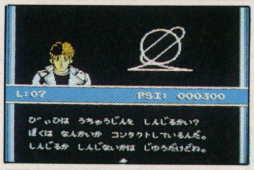
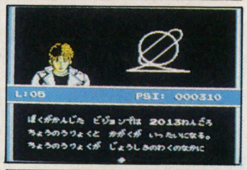
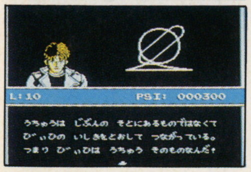
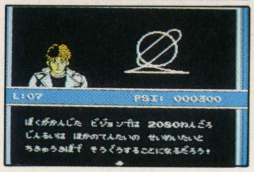
超能力開発研究所の卒業生が集まっている。それだけにきびしい試練があるかもしれない。



清田氏名言集





キミに超能力はあるか⁉

昨今、サイキックノベルズはやたら出るし、もちろん漫画の世界でも超能力は常套手段だ。共産圏の国では軍事目的でエスパーを養成しているだとか、超能力も乱れとんでますな。でもマインドシーカーはもちろんそんな大それたものではなく、日常生活に生かせるような意識を開発するものなのだ。たとえば街でボディコンワンレンのバックシャン（ふる〜い言い回し）を見かけたとする。男としては、ぜひ顔もチェックしたいと願うのは当たり前。そんなこと考えてたら本当に振り返ってびっくりしたなんてことはないかな。そんな無意識のパワーの結集体が、超能力の源となっている。

超能力を発揮するためには特定な意識状態になる必要だ。しかし、どういう意識状態になれば超能力が発揮できるのか、なかなか感じられない。このソフトをプレイすることによってその意識状態を感じることができれば、それでいいのだ。最初から「超能力なんてアホらしい！」と考えている人にあえて勧める気はない。でも「オレにも超能力があるんじゃ？」とか、とにかく今と違った自分の潜在能力に期待している人は、やってみて損はないだろう。ファミコンゲーム界の異端児的なこのソフト、はたして売れるのか売れないのか興味は尽きないところだ。

ESP用語辞典

PSI（サイ）
ESPやPKなど、既知の感覚運動機能を媒介としない、個人や個体の環境との交流の総称。

ESP
感覚外知覚。透視、テレパシー、予知などの認知型の超能力の総称。個人、個体が外界の物事を知ったり、それに反応すること。いわゆる第六感。

PK
スプーン曲げ、物体引き寄せ、空中浮遊、テレポーション、念写などの総称。物理的な方法によらず、精神が外界に物理的に影響を与えること。いわゆる念力。

GESP
複合ESP。透視とテレパシーのいずれの可能性もあるもの。すなわち、透視としての対象が存在し、しかもそれについて誰かが知っているという場合に働いたESP。

予知
現在の知識から、推測によらず、個人ないし個体が未来の出来事について前もって知ったり反応すること。いわゆる予言も含まれる。

透視
既知の通常感覚経路によらず、個人ないし個体が外界の物理的な事件や物事を知ったり、反応すること。

テレパシー
既知の感覚経路によらず、個人ないし個体が他人や他生物の考え方や心の状態を知ったり、それに反応すること。

美少女学園

CD-ROM² 第1回 アイドルコンテスト



去る2月27日、東京青山のスパイラルホールで行われた〝CD・ROM² 第1回アイドルコンテスト〟。
CD・ROM²ゲームの新しい方向性とゲーム界、芸能界メディアミックスのを目指したGALコンだよ。



審査員の秋本康氏。この顔、このコメント。う～ん説得力あるなー。



高橋名人も、司会で活躍。なかなかイイ味出してたよ。

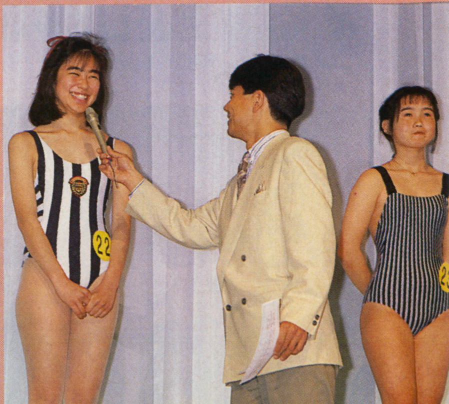
CD・ROM²に GAL20人

犬も歩けばGALコンに当たるつーぐらいGALコン流行りの世の中。ついにゲーム界初(?)のアイドルコンテストが開かれちゃった。題して「ミスCD・ROM²アイドルコンテスト」。なんといってもBEEP誌上に水着の女の子が集団で載っちゃう(しかも4色カラーだよ)なんてことは、いまだかつて考えてはいたけれど実現されなかったことだ。去る2月27日、東京青山のスパイラルホールの会場では、コンテスト出場の女の子ともども取材してるほうも思わずカタクなっちゃった……っていうのは真っ赤な顔したウソ。

今回のコンテストの目的は、今年9月ハドソンから発売予定のCD・ROM²用アイドルソフト「美少女学園(仮称)」に登場する美少女を選ぶことにある。「美少女学園」は、一言でいえば女の子とデートをする疑似体験ゲーム(アダルトソフトじゃないよ)。美少女ばかりが入学するあこがれの花園になぜかプレイヤーの君が入学してしまう。周りは、カワイイGALだらけ、意中の彼女にデートの約束をとりつけ、見事〝恋の呪文〟を聞き出すことができるか? といった内容だ。こう書くと、かのカルト的支持を得ている「NO・RI・KO」みたいだと思うのは気が早すぎる。「NO・RI・KO」と「美少女学園」の大きな違いは、登場する女の子だ。登場する女の子は、今回のコンテストで選ぶ総勢なんと20人。彼女たちは、20人



2次審査。5人1組で、ダンス。このあと審査員からスルドイ質問が飛ぶ!



賞金で100万円もらったら、貯金しまーす、と笑ってた堤涼子ちゃん。

まるごと「美少女学園」のソフトとして540メガバイトあるCD・ROMのメモリー記憶されユーザーの手元に渡る。そして、その中から、1人を一般ユーザーの投票で〝ミスCD・ROM〟に選んで、なんとホントにアイドルとしてデビューさせてしまおうというわけ！

CD・ROMという新しいメディアを利用してユーザーが、自分たちの手で自分たちのアイドルを育てるという新しい試みなんだ。



自分をアピールするため一生けんめい踊りました。と言ってたエントリーNo.33松本裕美ちゃん！



ハイレグ度No.1は40番の柏原雅代ちゃんにあげたい！

ゲームからアイドルを作れ！

さて、コンテストに応募してきたGALの数は、3351人。沖縄から北海道まで13歳から18歳までの女の子だ。書類審査で50名に絞り今回のコンテストで最終的に20名を決定する。コンテストの審査方法は、1次審査で、演技、歌唱力を自己PR。2次審査は、水着またはレオタードで、5人1組でダンス。リズム感などを見た後、審査員からの質問だ。

ゲスト審査員には、業界仕掛人の作詞家秋本康氏、アイドル撮影で有名なカメラマンの野村誠一氏、そして小泉今日子や中山美穂が、所属するバーニングプロダクションの樋口紀男氏、ビクター音楽産業の飯田久彦氏、雑誌「明星」の川口俊夫氏などアイドル業界関係者が勢ぞろい。本気でアイドルを誕生させようという意気込みを感じさせるラインナップだ。プロのシビアな眼と鋭い質問が飛びかっていたぞ。コンテスト出場の女の子は、ごくふつーの女子中高生っぽい子から歌謡スクールに通ってそうなけっこうステージ慣れした子まで個性いっぱい。慣れない水着姿にちょっぴり照れながらも元気に踊ってた。

とにかく、CD・ROMという新しいメディアをいままでのゲームに捕らわれない利用法を模索しているって感じの今回の試み。雑誌や写真集でもないビデオやTV、レコードともまた違った、よりインタラクティブな美少女メディアが生まれるといいね。



北海道出身の本山美香子ちゃんは14歳。工藤静香みたいなアイドルになりたいんだって！



エントリーNo.31瀬間幸美ちゃん。赤いストライプが目にしみちゃって……。



全員の審査が終わって、結果を待つ。この中で20人の入選者として残る子は……？ さすがにみんな緊張してる。



入選した20人、感激のあまり泣き出しちゃう初々しさ！



第1回とゆーことは、第2回もあるんだろーか!?



これがコンテストで入賞した20人。アイドルデビューするのは誰だ！

スタートレーダー



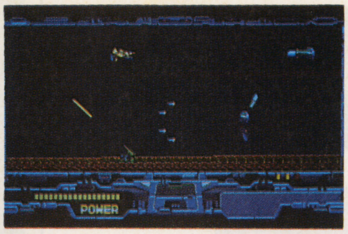
シューティング＆アドベンチャー＆RPGというミックス風味のニューゲーム。もうプレイしたかな？今回はシューティング部分を特集だ！

日本ファルコム　PC-88SR　8,700円

バリバリのシューティングだ

今までアクションRPGのリーダーシップを取り続けてきた日本ファルコムから、シューティングとアドベンチャーをほどよくミックスさせたゲーム「スタートレーダー」が登場した。

〝メガドラより速い〟とか〝R-タイプより大きい巨大戦艦〟と広告で銘うっただけあって、そのデキはなかなかのもの。早くもファンを獲得しつつあるようだ。



ミディーラ、ルーファ間ではこのあたりが難しい。連射しまくろう。

今月はこのスタートレーダーのシューティング部分の攻略をやっていきたいと思う。アドベンチャー部分の紹介もしたかったのだが、ここはお楽しみということで、自力で楽しんでみてほしい。アドベンチャー部分にはいくつかのルートがあるので、いろいろと試してみるとおもしろいぞ。

さて問題のシューティング部分なのだが、はっきりいってしまうと、このゲームはシューティング部分ができないとまったくといっていいほど（断言してもいい）先に進めないのだ。これを乗り切るには確実なシューティングの腕と、適切な武器の選択が必要。そのコツをここで紹介してしまおうというわけだ。

全体的なコツとしては、とにかくやりこんで敵の出現位置を覚えること。敵の出現パターンは毎回ほぼ同じなので、だいたい覚えておくと先制攻撃がしかけられるし、よけるのもラクというわけだ。

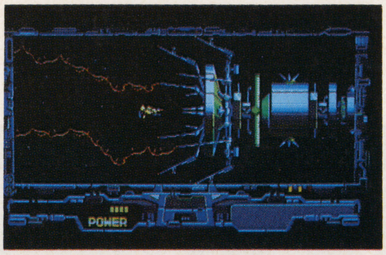
コツはもう1つある。それは武器の選び方だ。武器の選び方を間違えると、難易度はスポポ～ンと上がり、自分で何をやっているのかわからなくなってしまうほど。まずは自分にいちばんあった武器を探すことだね。

巨大戦艦攻略法

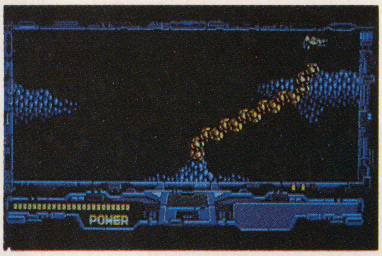
このゲームのウリの1つである巨大戦艦。ただデカイだけじゃなく、その攻撃もなかなか手ごたえがある。とにかく戦艦の表面には壊さなきゃいけないものがたくさんあるので、それらを確実に破壊していこう。うっかり破壊しそこねると、後ろから猛攻を受けてしまい、おダブツということもありえるからね。

これらの面で有効になってくるのがグレイプ、ガルムなどの誘導弾だ。ちょっとひっこんだところや、前面だけの攻撃では倒せないようなところに砲台がついていたりするので、あると非常に重宝するのだ。

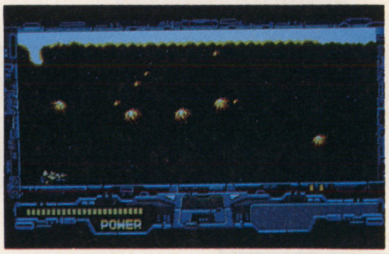
また、戦艦には弱点があるのだが、戦艦ごとにまちまちなため、結局自分で探さなきゃいけない。ひどいものになると、砲台をすべて壊してからでないと当たり判定ができないなんてものもあったりして、なかなか一筋縄ではいかないのだ。



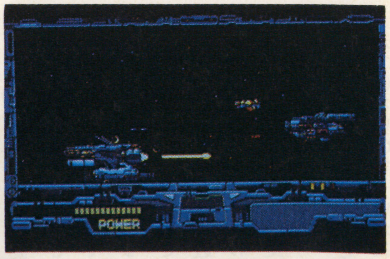
ここの親玉は2回出てくる。1回目は4発。2回目は6発で倒せる。



この触手は倒さないで逃げに徹したほうが正解。



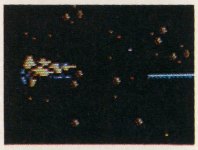
写真の位置は半分安全地帯。ときどき当たってしまうのだ。

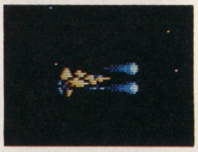


弱点はレーザーの発射口。分裂しているときが狙い目だ。

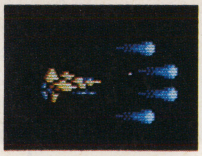
●フェソリル 武装マニュアル

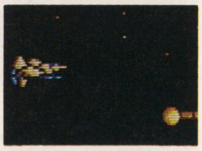

バルカン：標準装備。連射はそこそこきくが、心細い。

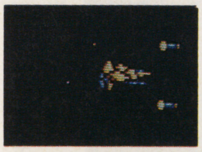

レーザー：威力は大きいが、速射性に欠ける。

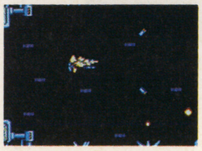

フォトン：使い勝手はまあまあだろう。

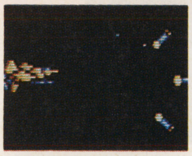

ツインバルカン：バルカンが後ろにも出るやつ。

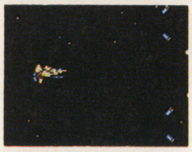

フォトンβ：この武器がいちばん使えると思うよ。

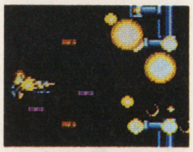

アルスヴィド：標準装備。ないよりはましだけど……。


ギャルプ：アルスヴィドが上も出るようになったやつ。

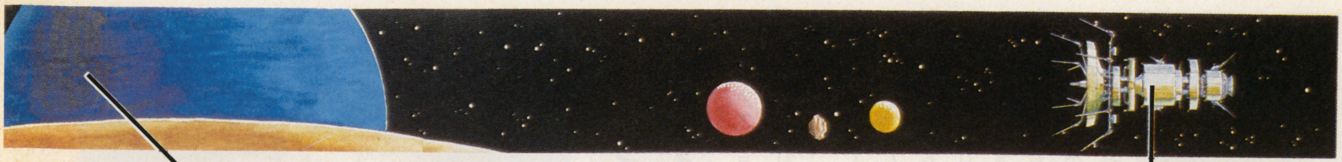

グレイプ：ホーミングミサイルだが、ちょっとアマイ。


ガルム：撃つと3つの誘導弾に分裂する。


ファルバウディ：6つに分裂するミサイル。


ドラウプニル：超小型核ミサイル。使えるぞ。


シールド：どこかでもらえる。敵の弾を防ぐ。



ここではミサイルを広範囲に撃つ敵が出現する。連射で切り抜けよう。

親玉登場。雷を発射するが、レーザーの発射口付近でかわそう。



上からはプロミネンスが吹き出すのだが、当たると大きなダメージを受けるのだ。



最後に巨大な触手が出現。こいつは無理に倒そうとしないほうがいいだろう。

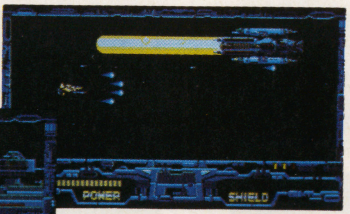


岩の形をした砲台が潜んでいる。横にしか弾は出さないので、よけるのはかんたん。

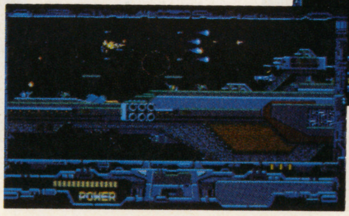


巨大戦艦登場。細かい弾をたくさん出してくるので、撃ち負けないように。

さて、最後に要塞面の解説をしよう。ここは今までの宇宙空間とは違い、非常に多くの仕掛けがほどこされている。ニョキニョキ伸びてくる砲台、目の前で閉まる防御壁、そして上下にへばりついた膨大な数の砲台……。



細かいミサイルを出したあとのレーザー。どこかで見たことあるな。



カットナーにいわれたとおり、艦橋を狙え！

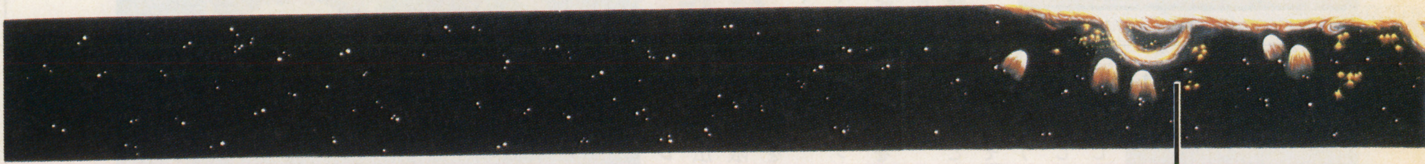
これらをすべて倒そうと思ったら、並たいていの苦労でできるものではないし、得点が入るわけでもない。だから、わざわざ命をはって深追いするよりも、近所の敵だけ倒し、あとは逃げまわっているという戦法のほうが、受けるダメージは少ないと思う。

とにかく得点をかせぐというゲームではないので、いかに要領よ



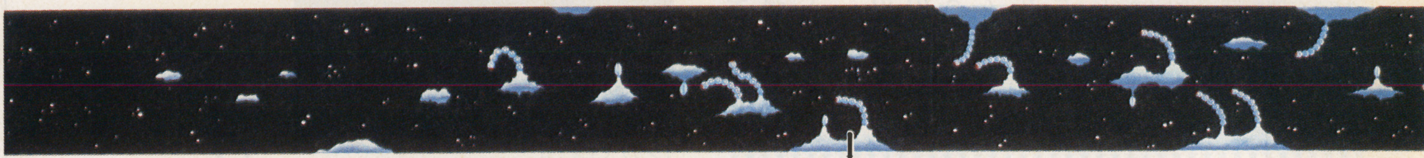
ミディーラ↔ルーファ

敵戦闘機がバリバリ出てきて周りをとり囲んでくるので早めに倒しておこう。



ルーファ↔オグマ

下から火山弾がボコボコ降ってくる。写真の地点は弾を撃たなければかなり安全地帯だ。



ヴァハ↔シブラ

ここでの強敵は触手。できるだけ破壊して進むのが望ましい。弱点は根元だけだ。



シブラ↔ミディーラ

飛んでくるいん石は撃つと４つに分裂する。思ったより攻撃が激しいので注意。



オグマ↔リガンディア

パイプのようなものが大きく張り出している。後ろから戦闘機も出てくるぞ。

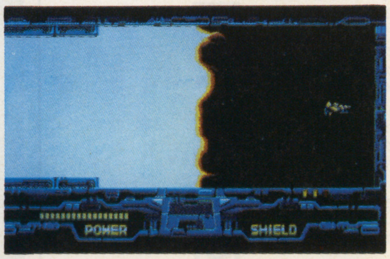
く進めるかというのがポイントになってくるわけだね。

次にその帰り道の話なのだが、ここは後ろから火の手が迫ってくるため、行動範囲が非常に狭くなる。できるだけ前方に位置して、防御壁なども閉じる前に、通り抜けてしまうくらいの勢いが必要だろう。また、ここではいきなり真ん中に壁が出現することがあるので、前にピッタリくっついてしまうのはちょっといただけない。場所を覚えていられればそれに越したことはないのだが。

総評

シューティングとアドベンチャーをまぜたという発想は素晴らしいと思うのだが、どちらの部分もちょっと未完成という気がしてならない。どちらの部分が独立しても十分遊べるものにしてもよかったのでは？　と思ってしまう今日この頃……。

文／YAS&井上直人（スタジオ　YAS）



後ろから迫ってくる炎をよけながらの戦いになるのだ。

大戦略III
GREAT COMMANDER

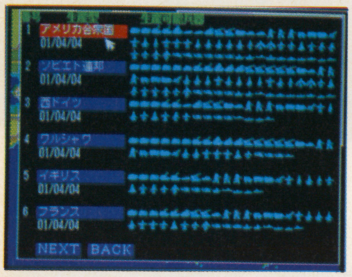


大戦略といえば兵器ユニット。というわけで、ミリタリーファンも期待の登場兵器の数々を早々と紹介してしまうのさっ！

システムソフト　PC-98シリーズ　発売日・価格未定

兵器ユニットに思いきり感情移入!!

前号でも紹介したように、大戦略IIIではブラインドモード、リアルタイムゲーム進行などの新ルールの導入、さらにマップの広さの拡大などによって、基本戦略が一変してしまった。



国別生産タイプのリスト画面。前号のはテスト画面だったが、こちらは完成版に近いもの。

プレイヤーは、広いが視界が限られた戦場全体を見渡して作戦を立案する指揮官としての能力を、さらに厳しく問われることになった。

IIを師団クラスの指揮官とするなら、IIIでは1国の総司令官であることを要求されるレベルだ。これこそ至上の喜び！

こうして、高度な戦略ゲームに成長してくれたIIIだが、もう1つの楽しみも忘れてはいない。



生産タイプ編集画面。とにかく60種類もてるのは魅力！

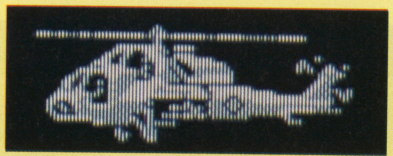
「ボクのレオパルドに何すんだよ！」とか「よくもイーグルを落としてくれたな」というノリ。

つまり、ゲーム画面上ではただの戦力単位にしかすぎない兵器ユニットへの思い入れの部分も、IIIでは思いっきり充実させてくれたのだ。

約250種類という数の上での充実もさることながら、IIではホウとかSキカンホウという略称が使われていた搭載火器に、ちゃんと固有名詞が使われるようになった。

レオパルド2の主砲は、やはり〝ホウ〟ではなく120ミリ滑腔砲であってほしい……という思い入れに応えてくれたのだ。

★ミリタリーファンぶっとび!!

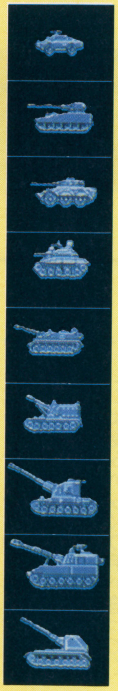


イタリアで生産することができる攻撃ヘリ・マングスタ。イタリアは戦力的には弱小だが、1度はプレイしてみたい。



増えも増えたり251種類！ まだ開発中ゆえに全部を網羅とはいかなかったが、早く知りたい！ というファンの声に応えて、なるべく数多くのユニットを収めた。まずはこの充実ぶりに目をみはってね。

感動の兵器ユニット先取り図鑑



BRDM2(ソ・ワ)／装備するATMの威力は魅力。CPの高いユニット。

テレダインAGS(E)／現在アメリカで開発中。防御力がいまひとつ。

AMX10RC(仏)／ご存じ、山に登れる装甲車！ 山ごもりして経験をUP。

M551(米)／ATMも撃てる空挺戦車。防御力はあまり期待できない。

ASU85(ソ)／かなり旧式になった空挺戦車。攻撃力が弱いのが欠点。

AMX105(仏)／105ミリ自走榴弾砲。作るならGCT1本でいきたい。

155GCT(仏)／新型の155ミリ自走榴弾砲。長射程攻撃に活躍させよう。

75式自走榴弾砲(日)／スーパーでも登場した155ミリ自走榴弾砲。

VK155(ス)／スウェーデンは自走ロケット砲がないので、これを主力に。



T55(ワ)／中国の69式並み。これもバリケード代わりかな？

T62(ワ)／1世代前の主力戦車。防御力の弱さは数でカバーしたい。

T64(ソ)／T62の後継車。実車もなぜかソ連にしか配備されなかった。

T72(ソ・ワ)／防御値の高い地形に立てこもると粘り強く戦える。

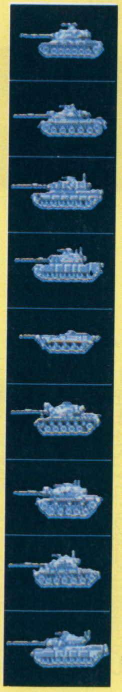
T80(ソ)／東側最強の主力戦車。レオパルド2相手だと少し苦しい。

スコーピオン(英)／足の長さを利用して、長駆敵の後方の攻撃に。

AMX13(仏)／都市などの拠点防衛用に使うと、けっこう役立ちそうだ。

PT76(ソ・ワ)／あまりにも弱い防御力が致命的。使えないユニットの代表。

BRDM1(ワ)／ATM標準装備で、相手国の主力戦車に足止め用に。



61式戦車(日)／もはや二級品の戦闘力。緒戦でのバリケード代わり。

74式戦車(日)／IIでは耐久力のなさが痛かったが、IIIでもあまり変わらずか。

89式戦車(E)／日本の次期主力。これは生産タイプ編集で入れてあげたい。

88式戦車(E)／韓国の主力戦車。アメリカのM1と兄弟車ともいえる。

Sタンク(ス)／足の短さがネック。補給に気をつけて運用したい。

M48(ド)／ドイツにはレオパルド1、2があるので魅力は今一つ。

M60(伊・イ)／イタリアではレオパルド1とともに、陸戦の双璧。

M60A3(米・イ)／攻撃力は一級品。イスラエルではメルカバの護衛に。

M1エイブラムス(米)／余裕があればM60よりもこちらを主力にしたい。



69式戦車(中)／一応主力戦車だけど…。これで陸戦を戦いぬくのは重労働。

センチュリオン(イ・ス)／1世代前の性能。主力戦車クラス相手は苦しい。

チーフテン(英)／実車はT-72相手でも見劣りしないのだが……。

チャレンジャー(英)／イギリスをプレイするなら、主力戦車はこれ1本で！

AMX30(仏)／西側諸国のなかでもかなり見劣りするが、これしかない。

ルクレルク(E)／フランスの次期主力と目される戦車。

レオパルド1(ド・伊)／イタリアでは主力戦車として使用。

レオパルド2(ド)／大戦略シリーズの陸の王者！ IIIでも最強の主力戦車。

メルカバMk2(イ)／M113でも兵は運べるけど、やはりこれを使いたい！

※図鑑中の兵器名の後の略号は生産タイプの所属国を表わします。(米)アメリカ、(ソ)ソビエト、(英)イギリス、(ド)西ドイツ、(仏)フランス、(伊)イタリア、(ワ)ワルシャワ条約軍、(中)中国、(日)日本、(イ)イスラエル、(ス)スウェーデン、(E)生産タイプ編集用

パワーバランスはさらにリアルに！

IIの4倍の兵器ユニットが用意されたことと、1国あたり60種類まで兵器がもてるようになったことで、各国ごとの編成の内容はかなり充実したものになった。

ソ連を例にとると戦車5種類、戦闘機は8種類で、IIの約2倍増し。対空ユニットに関しては間接攻撃ユニット2種、直接攻撃ユニット5種と、現実の使用兵器をかなりの部分網羅している。

“現代戦をリアルにシュミレートする”という意味で捉えれば、兵器ごとの特性とか、経済状態を考えながらの生産というのも、ゲーム全体のリアリズムに通じるものはあるが、もちろん、あくまで趣味に走っての選択というのも、充分考慮に入れてのフトコロの深さとも言える。

ただし、ユニットの数の増加は、プレイヤーがどの国を担当するかで変化する難易度の幅を、IIやスーパーよりもかなり大きくしているような気もする。

実際にプレイしてみないとなんとも言えないけれど、下の兵器図鑑をちょっと見てもらおう。

IIでのアメリカ対日本とIIIのアメリカ対日本では、パワーバランスがケタ違いになっている。

コンピュータ担当国の生産パターンをアメリカやソビエトにしておいて、プレイヤー側を日本やスウェーデンの生産パターンで戦った場合、かなりの重労働を覚悟しなければならないだろう。

いちばん影響するのは視界の確保できる早期警戒機や艦船ユニットで、発売されたてからじっくり見てほしいのだが、かなり現実のパワーバランスに近いものになりそうだ。大戦略シリーズのマップに必ずと言っていいほど入れられている現実の地形をベースにしたマップでのプレイが、さらにリアルになることはいうまでもないだろう。

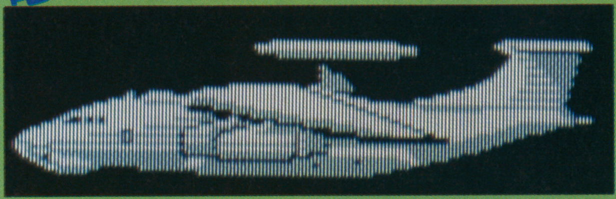
今回、誌上で紹介するために用意してもらったデータはまだ開発中のため、兵器ごとの性能や武装パックの交換選択パターンなどは不明だが、それぞれが搭載できる火器の種類も大幅に増えて細分化されていそうなので、これは楽しみにしていいと思う。

攻撃機に対艦ミサイルを装備できるようになるというだけでも戦略に幅がもてるし、やはりシュペル・エタンダールは爆弾じゃなくてエグゾセを抱かせて艦隊攻撃！　というのが、現実の戦略から考えてもリアルなんじゃないだろうか。

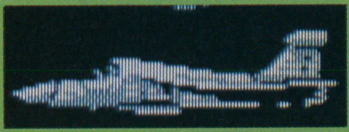
もちろん兵器の運用はプレイヤー次第だが、その選択の幅を広くもたせて、ゲーム全体のリアル志向と個人の趣味性の部分とを高い次元で結びつけているのが、IIIのもつ魅力だといえるだろう。

初見参!! 電子の戦いはお任せね

オタッキー講座 その1



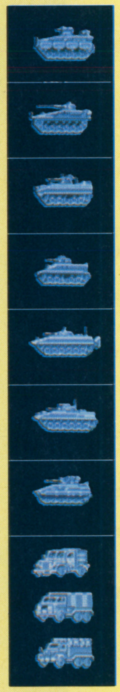
Il-76改メインステイ（ソ）／西側の早期警戒機の充実に刺激されて、ソ連が配備を進めている。もちろん初登場。



EF-111レイブン（米）／ECM装備をした電子戦機。視界確保にも期待。



ブラインドモードの導入によって、視界の確保が重要になった。そこで新登場したのが、広い視界が確保できる早期警戒機や偵察機だ。戦闘機に食われたりしないように、大切に運用したい。使い方によって、戦略は一変するはずだ。



マルダー（ド）／ドイツはM113も使えるが、これ1本で生産したい。

MCV80ウォリアー（英）／機関砲装備の装甲歩兵戦闘車。

AMX10P（仏）／MCV80と同じクラスの装甲歩兵戦闘車。

Pbv302（ス）／渡河も可能な、歩兵戦闘車の元祖的な車両。

BMP1（ソ・ワ）／東側のもっともポピュラーな兵員輸送車。

BMP2（ソ）／BMP1とは装備の違いくらいしか差がないユニット。

91式歩兵戦闘車（E）／強力な対戦車戦闘力が魅力。日本に編入したい。

上からジープ、トラック、補給車。どこにでもあるという万国共通ユニットだが、補給車の運用法は補給ルールの手直しによってさらにシビアに。新規のユニット、ジープはなんに使うのだろう？



SA-8ゲッコー（ソ・ワ）／攻撃ヘリの天敵だが、損害も大きいのが残念。

SA-9ガスキン（ソ・ワ）／渡河中のユニットの防空に使いたい。

SA-13ゴーファル（ソ・ワ）／性能的にはガスキンと似たユニット。

M113（米・ド・イ）／装甲兵員輸送車の元祖。戦闘力のなさが痛い。

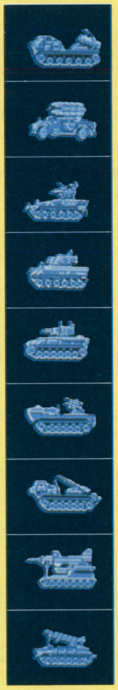
73式装甲兵員輸送車（日）／M113と同じレベルの車両。

77式兵員輸送車（中）／トラックよりもまし、という程度のユニット。

BTR60（ソ・ワ）／装輪式の兵員輸送車。大戦略シリーズ初登場。

LVTP-7（米）／渡河能力に優れた兵員輸送車両。戦闘力はM2に一歩譲る。

M2ブラッドレー（米）／ATMを装備した歩兵戦闘車。戦闘力も魅力。



レイピア（英）／イギリス唯一の対空ユニット。防御力の弱さはがまん。

クロタル（仏）／スーパー大戦略で登場。IIIでは間接攻撃が可能になるか!?

ローランド（仏・ド）／対ヘリに威力抜群！　育てやすい対空ユニット。

ARMAD（ス）／スウェーデン唯一の対空ユニットだが、性能は悪くない。

ADATS（E）／SAMを対装甲車両にも使える。万能な対空兵器。

M48チャパレル（米・イ）／アメリカの対空ユニットはこれとホークで決め。

ホークM548SAM（米）／間接攻撃ができる自走対空ミサイルランチャー。

SA-4ガネフ（ソ・ワ）／IIで猛威をふるった。射程の設定はどうなる？

SA-6ゲンフル（ソ・ワ）／間接攻撃のできる対空ユニット。



61式自走無反動砲（日）／防御力はないに等しい。運用の難しいユニット。

ストライカー（英）／ATM装備のタンクキラー。防御力は地形でカバー。

ヤグアル2（ド）／撃たれ強さでも定評のあるタンクキラー。

M901TOW（米）／緒戦の抑止力に。高いCPを最大限に活用したい。

63式対空自走砲（中）／中国で使える唯一の対空ユニット。がまんあるのみ。

D・CA30（仏）／対兵員攻撃にも威力を発揮。ローランドと併用したい。

ゲパルト（ド）／用がなくても作ってみたい。魅力ある対空ユニット。

81式短SAM（日）／防御力の弱さはどうしようもないが、攻撃力は魅力。

ZSU-23-4（ソ・ワ・イ）／別名シルカ。ときどきいなくなったりして？



M109（米・英・ド・伊・イ）／IIでも間接攻撃に活躍した155ミリ榴弾砲。

M107（英・伊・イ）／IIIで新登場の、175ミリ自走加濃砲。

M110（米・ド・伊・イ）／これも新登場の自走加濃砲。口径は203ミリ！

M1973（ソ・ワ）／152ミリ自走榴弾砲。河を渡れないのが残念。

M1974（ソ・ワ）／122ミリ自走榴弾砲。河を渡れるので運用しやすい。

54式122ミリ自走砲（中）／中国の間接攻撃ユニットはこれだけなのだ。

75式130ミリ自走多連装ロケット弾発射機（日）／IIにも登場。誤射が怖い。

MLRS（米）／自走ロケットランチャー。IIにも登場した間接攻撃兵器。

BM21（ソ・ワ）／東側の主力自走ロケットランチャー。安く、しかも強力。

大戦略に、大海洋時代がやってきた

IIIでは、艦船ユニットの充実にも力が注がれているのがうれしい。IIではヘリ空母、護衛艦、揚陸艦という艦船ユニットが登場して、戦略が一変した。なんにしろ"上陸作戦ができる"という新機軸のインパクトは大きかったし、海という地形（?）のもっている戦略上の意味を大きく変えてくれたのだから。

IIIはそれをさらに前進させた。

その1つが、艦船ユニットを国ごとの固有の艦種として扱っていること。ヘリ空母を例にすれば、イギリスのヘリ空母は"インビンシブル"であるべきだ！といったような、今までIIをプレイしてきたファンが心の中に秘めてきたこだわりみたいなものを具現してくれたのだ。

ただし、あまり喜べないユニットも加わってしまった。

潜水艦とかミサイル巡洋艦といった、対艦攻撃力の大きなユニットがかなりの数、加えられているので、しっかりとした運用計画を立てないと空母といえども、陸から離れていれば安心、とは言えなくなってしまった。

洋上戦略という意味では、IIでは添え物的だった艦隊ユニットがIIIでは（もちろんマップにもよるが）戦略の要として運用するケースもあることだ。

マップエディターで海中心のマップを作り、洋上戦略を楽しむというのもIIIで新たに加わった魅力だが、この場合はIIの4倍以上というマップの広さがさらに盛り上げてくれそうだ。

そういう意味では、IIIで本当に大きく変化するのは、もしかすると海の上での戦いかもしれない。

リビアとアメリカの地中海での対決。あるいは日本とソビエトとの日本海でのにらみ合いなどなど、海を中心にした戦略シミュレーションの題材は数限りなくある。現代大戦略から続いてきた現代戦シミュレーションは、IIIによってついに大海洋時代に突入したのだ。

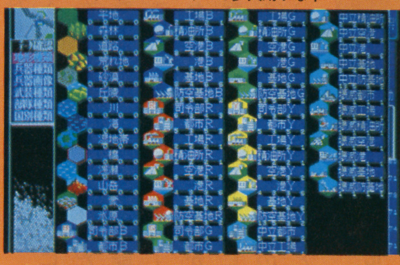
さて、兵器ユニットを中心に紹介してきた大戦略IIIレポート、いかがだったかな。まだ開発中ということですべてを紹介というわけにはいかなかったが、十分に興奮してもらえたと思う。では、戦闘画面の興奮を待ちつつ、このへんで。

（文／江戸家老）

なめたらアカン！歩兵ユニットに助っ人登場

オタッキー講座 その2

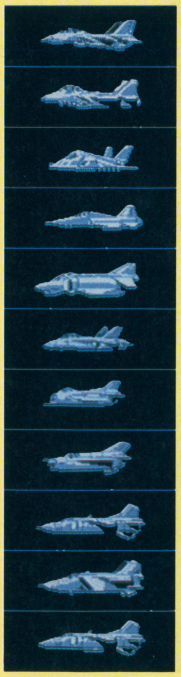




地形ヘックス。壕なんていうのは歩兵用かな？



建物ヘックスの占領、敵ユニットの足止め用……というのが歩兵ユニットの価値だと思っていたら、なんとIIIで新登場の砲兵は、155ミリ榴弾砲を装備。さらに空挺隊も新登場。歩兵ユニットにも、しっかり注目！



F-14トムキャット（米）／ニミッツに乗せて、洋上で活躍させたい。制空戦闘はお任せ。

F-15イーグル（米・日・イ）／制空戦闘、対地攻撃に。IIIでも万能ぶりを期待したい。

F-117（E）／アメリカのステルス機。性能が未知数なだけに楽しみなユニット。

F-5Eタイガー2（E）／航空ユニットだけ集めて、エリア88を編集するときに不可欠。

F-4ファントム2（米・英・日・ド・イ）／万能ぶりが頼もしい、II以来の常連さん。

F/A-18ホーネット（米）／艦載攻撃機の主力として使いたい万能機。

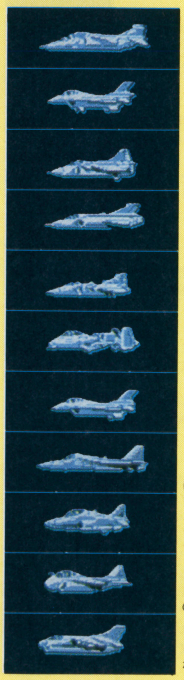
MiG-19ファーマー（中）／中国空軍でももはや旧式機だけに、使われない可能性も。

MiG-21フィッシュベッド（ソ・ワ・中）／安いのが魅力。でも片道特攻用かな。

MiG-23フロッガー（ソ・ワ）／制空戦闘には、MiG-21よりこちらを使いたい。

MiG-25フォックスバット（ソ）／すでに、MiG-31と交替中。作るなら31のほうか？

MiG-27フロッガーD（ソ・ワ）／ソ連版ファントムともいえる機体。コキ使おう。



三菱F-1（日）／ファントムやイーグルが爆装できるので、やや見劣り。国産攻撃機。

FSX（E）／スーパー大戦略での無敵ぶりは有名。生産タイプで日本に入れたい。

ビゲン（ス）／戦闘攻撃機として、マルチパーパスに使いこなしたい。

ドランケ（ス）／スウェーデンでプレイするなら、ぜひドラケンをエースに育てたい。

グリペン（E）／航空機の対地攻撃力が弱いスウェーデンには、ぜひ入れてあげたい。

A-10サンダーボルト（米）／足の短さが、広いマップで影響しそう。

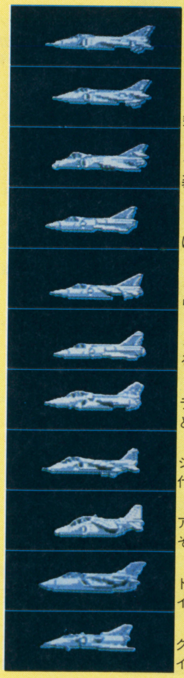
F-16ファイティング・ファルコン（米・イ）／IIでは性能が中途半端だったけど……。

F-111（米）／爆弾搭載量の多さと足の長さは魅力。攻撃機の主力で使いたい。

A-4スカイホーク（米・イ）／安くて攻撃力もそこそこ。IIIでも片道特攻用か……!?。

A-6イントルーダー（米）／これもハイCPの機体。A-4と選択に迷いそう。

A-7コルセア（米）／対地攻撃力はあなどれない。予算の少ないときは攻撃機の主力に。



フィンバックB（中）／MiG-21とどちらを使うか。いずれにしろ性能はイマイチ。

ファンタンA（中）／中国の使える唯一の攻撃機。性能に文句がいえないのが辛い。

シュペル・エタンダール（仏）／エグゾセを装備して、対艦攻撃に活躍させたい。

ミラージュ3（仏）／列強の最新鋭機相手では少し苦しいかも。対ヘリ戦に使うのも手。

ミラージュF1（仏）／ミラージュ3とどちらを選択するか悩みそう。

ミラージュ2000（仏）／フランスでプレイするなら、制空戦闘はこれを主力に。

ラファール（仏）／現在開発中の機体だけに、どんなパラメーターが用意されるか楽しみ。

ジュギャア（英・仏）／IIではなぜかF-1で代用されていた。性能的にも同等だけど。

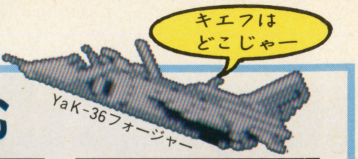
アルファジェット（仏・ド）／安くて性能もそこそこの軽攻撃機。数で勝負。

トーネード（英・ド・伊）／万能戦闘攻撃機。イギリスでは制空戦闘の主力に。

クフィル（イ）／やはり、イスラエルでプレイするならこれを使いたいよね。

オタッキー講座
その3

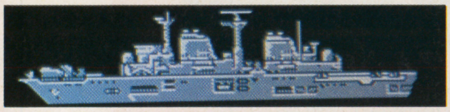
航空機と空母のステディな関係を楽しむ

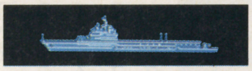


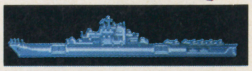
YaK-36フォージャー


AV-8ハリアー(米 英)。

なんでトムキャットを陸上基地で使わにゃならんの！ と スーパー大戦略をやってて叫んだ人は、思いっきり空母を作りましょう。トムキャットにはニミッツ、フォージャーにはキエフ、そしてハリアーにはインビンシブルというふうに、IIIではちゃんと恋人が用意されているのだ。せっかくの艦船ユニットだから、やはりこだわりをもってプレイしたいところだね。


ハリアーを降ろすならこれでなきゃ！ のインビンシブル(英)。


シャルル・ド・ゴール(仏)。


トビリシ(ソ)／最新正規空母。


ニミッツ(米)／III最大のユニット。

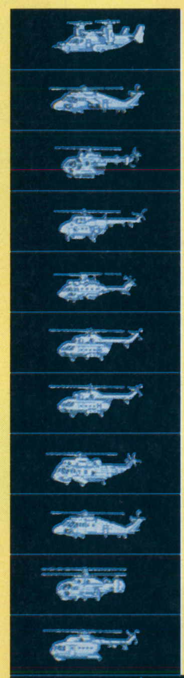

キエフ(ソ)／対艦戦闘力も高そう。


ケネディ(米)／ニミッツと双壁。


ジャンヌ・ダルク(仏)／ヘリ空母。

お呼びでない!?
恋路を邪魔する
NeW天敵―潜水艦


アクラ(ソ)／艦船ユニットにとっては煙たい存在。近づいてきたら対潜ヘリでいぢめてあげよう。



V-22オスプレイ(E)／AAMも使える最新ヘリ。これは生産編集でアメリカに入れたい。

UH-60ブラックホーク(米)／アメリカを担当する場合はこれを主力に。対地攻撃も魅力。

MBB-BO105(ド)／スーパー大戦略のPAH-1と同一。西ドイツ対戦車ヘリの主力。

Z-5(中)／中国で使える唯一のヘリ。輸送専用で、攻撃ヘリ代わりにも使えない。

AS332シュペル・ピューマ(仏)／フランスの主力輸送ヘリ。対地攻撃にも使ってやろう。

Mi-8ヒップ(ソ・ワ)／ソ連版イロコイ。敵に回すと、とにかくうるさいユニット。

Mi-17ヒップH(ソ)／できればハインドのほうを使いたいが、ハイCPは魅力。

SH-3シーキング(米・英・伊・ド・日)／艦船を潜水艦から守るために量産したい。

SH-60シーホーク(米)／シーキングに換わる、アメリカの主力対潜ヘリ。

Ka-27／32ヘリックス(ソ)／ソ連の対潜ヘリ。キエフ級空母とペアで使いたい。

Mi-14ヘイズ(ワ)／ワルシャワ条約軍用に設定された対潜ヘリ。



キーロフ(ソ)／重武装を誇る、ソ連の大型原子力巡洋艦。

カラ(ソ)／ミサイル巡洋艦。洋上戦略の主力にしたいところ。

ソブレメンヌイ(ソ)／ミサイル駆逐艦。艦隊護衛用に量産したい。

ウダロイ(ソ)／ヘリ搭載可能なミサイル駆逐艦。

アイオワ(米)／洋上砲台、ミサイル基地として使われる大型戦艦。

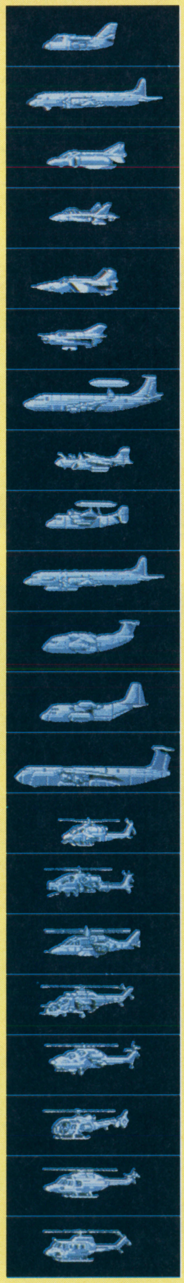
ヴァージニア(米)／ミサイル巡洋艦。対艦戦闘の主力に。

タイコンデロガ(米)／対艦、対潜戦闘に使いたいミサイル巡洋艦。

あさぎり(日)／ミサイル護衛艦。対潜戦闘にも使ってみたい。

しらね(日)／対潜戦略の中心として使いたいヘリコプター護衛艦。

ゆうしお(日)／ハープーンを装備して、洋上からの侵攻に備えたい。



S-3バイキング(米)／艦載対潜部隊としてニミッツに乗せてガンガン使いまくろう。

Il-38メイ(ソ)／ソ連の標準的対潜哨戒機。実機はかなりの重武装らしいが……。

RF-4ファントム2(日・ド・イ)／IIIで新たに加わった偵察専用機。運用の方法は？

RF/A-18ホーネット(米)／戦術偵察機。貴重な艦艇を守る電子の目として使おう。

MiG-25R(ソ)／ソ連版戦術偵察機。戦闘力がないに等しいので、運用は慎重にしたい。

MiG-21H(ソ・ワ)／ワルシャワ条約軍唯一のジェット偵察機。

E-3Aセントリー(米・伊・ド)／早期警戒管制機。バツグンの高空視界が魅力。

EA-6プラウラー(米)／艦載できる電子戦機。艦隊防衛に活躍させたいユニット。

E-2Cホークアイ(米・日・イ)／ポピュラーな早期警戒機。艦載でも使える。

Il-20クートA(ソ)／ソ連の電子偵察機。メインステイとともに高空視界確保に使おう。

川崎C-1(日)／日本はC-130が使えるけど、やはり国産品を愛用したい。

C-130ハーキュリーズ(米・英・伊・日・イ)／もっともポピュラーな輸送機。

C-5ギャラクシー(米)／超大型輸送機。これで戦車部隊を輸送するのだ。

AH-1ヒューイコブラ(米・日・イ)／日本で使える唯一の攻撃ヘリ。量産したい。

AH-64アパッチ(米)／最強の攻撃ヘリ。サイドワインダーを搭載して対ヘリ戦にも使おう。

Ka-　ホッカム(E)／対ヘリ戦用の最新攻撃ヘリ。西側国でも使ってみたい？

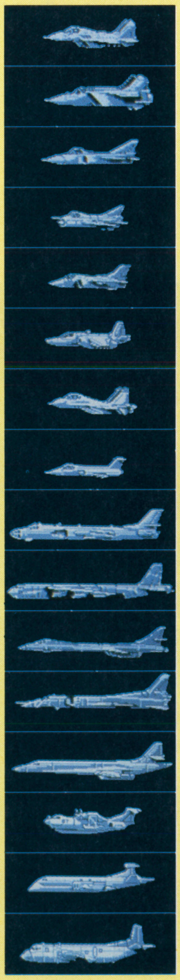
Mi-24ハインド(ソ・ワ)／あまりにも有名な攻撃・兵員輸送ヘリ。きらわれ者の代表。

Mi-28ハボック(ソ)／ソ連の最新攻撃ヘリ。スーパー大戦略で苦しめられた人も多い!?

SA341ガゼル(英・仏)／性能は今一歩だが、そこは数でカバーしたい。

WG13リンクス(英・仏)／兵員輸送ヘリだが、ATM、ロケット弾装備で対地攻撃も。

UH-1イロコイ(米・ド・伊・日・イ・ス)／ポピュラーな輸送ヘリ。空挺作戦に多用！



MiG-29ファルクラム(ソ)／制空戦闘機はこれで決め！ 対空戦闘専用で使いたい。

MiG-31フォックスハウンド(ソ)／対B-1専用ともいえる機体だけに、運用が難しい。

Su-21フラゴン(ソ)／ソ連はMiG-23が使えるだけに、選択が難しいユニット。

Su-17フィッター(ソ)／あまり使えない攻撃機だけに、片道特攻用かも。

Su-24フェンサー(ソ)／対地攻撃で猛威をふるった、IIとスーパーの憎まれ役も健在。

Su-25フロッグフット(ソ・ワ)／対地攻撃用のエース。でも足の短さがネック。

Su-27フランカー(ソ)／MiGにあきた人は、これで制空戦闘を挑むのも一興。

F-104スターファイター(E)／60年代編成で遊びたい人用ユニット。

Tu-16バジャー(ソ・中)／中国で使える爆撃機はこれだけ。旧型機だけど貴重な存在。

B-52(米)／戦略爆撃には不可欠。戦闘機に弱いので、護衛戦闘機とグループで使いたい。

B-1(米)／空飛ぶ巡航ミサイル基地。余裕があればB-52よりこちらを使いたいね。

Tu-26バックファイア(ソ)／戦略爆撃機としては、やや中途半端な機体なのがおしい。

ブラックジャック(E)／ソ連版B-1だけど、まだ配備は未確認。ゆえに編集用なのだ。

PS-1(日)／P-3Cの導入で、すでに退役中……。でも唯一の飛行艇。使ってやろう。

BAeニムロッド(英)／イギリスで使うことのできる対潜哨戒機。

P-3Cオライオン(米・日)／日本でプレイする場合は、対潜作戦の主力に使いたい。

天地を喰らう



壮大なロマンあふれる中国、その戦国時代を舞台にした"三国志"がゲームになったぜ！ 歴史の英雄になって、広大な大陸を暴れまくれ！

歴史と浪漫の中国大陸

カプコンの「天地を喰らう」は中国の大河小説「三国志」が原作になってるってことはたいがいの人が知ってるだろうし、モノホンを説明するとムズい、カタいで嫌になるから、ボク流の解釈で説明しよう。

——時は中国後漢時代。役人がものすごーく悪い政治をやっていた。もう消費税3パーセントなんてメじゃない！ あまりのひどさに黄巾賊という反乱分子が出てきて、世の中はますます乱れてしまった。そんなときに董卓という男が黄巾賊を倒すという名目で兵を集め、ドサクサに紛れて政権乗っ取りを企んだからたいへん。黄巾賊を鎮圧し、董卓の野望を潰すため正義のもとに立ち上がった曹操率いる義勇軍。この義勇軍に「及ばずながら……」と参加したのが主人公の劉備たちだ。

こうした設定に合わせて、ゲームはラウンド1〜3が黄巾賊討伐編、ラウンド4〜8が董卓打倒編という2本立てのシナリオになっている。

そのなかでも見どころなのは、ゲーム中のセリフやラウンドクリアのビジュアルシーンだ。もちろん原作を重視しているので、本宮ひろしの絵をイメージを損うことのないように再現されている。

これらのグラフィックがより一層プレイヤーの気分を盛り上げ、広大な中国大陸の浪漫を感じさせてくれるのだ。

キャラクターの操作はレバー＋3ボタンで、レバーはキャラクターの移動に、ボタンはそれぞれ右攻撃、左攻撃、策略という、ちょっと変則的な操作だ。



さあ、戦いの火蓋は切って落とされた！ 劉備一行の運命は!?



城壁に阻まれ、やや苦戦気味。焼肉の10人前でも食って戦うか！



黄巾賊の大将、張三兄弟だ。1人ずつはさみ討ちにしちゃおうぜ。



猛襲！ べん髪大男!! うむを言わさぬ流星剣をみまってやれ！

うまくハメろ！ これが策略だ!!

中国3千年の英知をもって生み出された勝つための手段。それが恐怖のトラップ、策略の数々なのだ。うまく使おうぜい！

伏兵



〝○×助太刀いたす!〟とかいって、自軍の兵が1人馬に乗って現れプレイヤーを援護する。いわば自キャラのドッペルゲンガーのようなもの。一定ダメージを受けると退散しちゃうし、キャラは勝手に動き回るので、思ったように攻撃してくれない。戦力としてはイマイチだ。対ボス戦で相手が複数出てくるときなどにちょこっと使おう。

落石の計



その名のとおり、巨木や岩石をドカドカッと落とし、ダメージを与える。岩石などは広範囲に広がるので、まとめて大勢の敵にダメージを与えることができる。とにかくザコが多くてうざったいときには便利な策略なのだ。とくに1Pでプレイするときはザコがきついので、バシバシ使ったほうがゲームが楽になるぞ。ところかまわず落としまくろう。

火計



後方から足軽のような兵隊が数人現れて火のついた矢を放つ。いかにも後方支援といった感じの策略。火矢は地面につくとその場で一定時間燃え続け、敵兵を焼き殺すのだ。一定時間燃え続けるという特性上、スクロールの止まった画面や城壁前、対ボス戦に威力を発揮する。焼け死んでいくザコキャラを見てると、別の意味での快感が……。

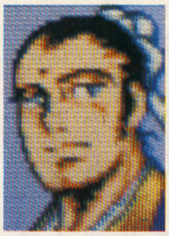
爆裂の計



地面を這うように爆発が起こり、その爆発力によってライン上にいる敵兵をふっ飛ばす策略。攻撃力が高く、ライン上にいる敵兵は確実に倒せる。知力のレベルが上がるとラインの周辺にいる敵兵も倒せるようになる、なかなか使える攻撃だ。対ボス戦にも有効だ。青いラインを描いて爆裂の走るシーンは、見ててスカッとするぞ！

キャラ選びがポイントだ！





レベルアップを告げるのは、名軍師・諸葛亮孔明。りりしいぜ！

さて、このゲームをプレイするときに何が大切なのかといえば、なんといってもキャラクター選択なのだ。だてに4人（種類）を並べているわけではなく、それぞれがちゃんと特性をもっているってワケだ。

具体的には次の3点に違いが現れている。まずレベルアップの速さ、武器での攻撃力、そして策略による効果の大小だ。

以上の3点のバランスがどう設定されているかは、オープニングのセレクト画面でグラフの形で確認することができるよ。

さらに、グラフとして表示される特性の細かい部分については下の表の中で説明しているから、プレイキャラクター選びの参考にしてくれ。



ゲームスタート時にキャラクターを選択。ビギナーは趙雲がいい。

安定型の関羽

劉備と挑園で義兄弟のちぎりを結んだ豪傑で、大青竜刀を振るわせれば天下無敵のしぶいオジサン。武力・知力ともにまあまあだけど、なにぶんにもオジサンなので、レベルアップをするには多くの敵と交戦しなきゃならないというクロウト向きのキャラ。他のキャラでクリアした人や、2Pプレイでゲームを楽しむ人向きのキャラだ。



趙雲の利点は成長の速さだ！



原作ではイマイチ活躍できなかった、劉備軍の若き勇士。その分、ゲームのほうでは活躍できるようにしたのか!? 他のキャラに比べて武力・知力ともにバランスがよく、しかも短時間で武長するのだ。武器は槍(やり)で、レベルアップするとリーチが長くなる。とにかく利点だらけのいちばん使いやすいキャラだから、1人で遊ぶときでも2Pプレイのときでも、いると便利な存在だ。

武力なら張飛だ！

関羽と同じく劉備と挑園で義兄弟のちぎりを結んでいる。いかにも荒くれ者といった感じのキャラで、武力はゲーム中で最高。レベルの上がり方も劉備ぐらい。だが、いかんせん頭が悪いので、最初のうちは策略に期待しないほうがいい。武器は鉾(ほこ)で、レベルが上がればほとんど飛び道具のようだ。2Pの場合、劉備、趙雲とウマが合うようだ。



平均的な力の劉備



漢の景帝の血をひく、豪勇でちょっとクールなものごしの主人公的存在。武器は剣を操る。少々、武力が低いので必殺技が出にくいけど、知力は最初から最高レベルなので、策略をうまく使って戦おう。レベルアップのしかたは平均型なので、無理に交戦しなくても充分武力も高くなるから、ビギナーにも扱いやすいキャラといえる。2Pプレイの場合、趙雲と組むとメチャクチャ強くなるようだ。

中国統一への道は遠いぜ！

ところでこの"天地を喰らう"は、壮大な物語のなかの序章にすぎないらしい。つまり、中国を統一するための長い道のりを、いくつかの段階（シリーズ）で楽しむことができるってことだね。

どうだい、ワクワクしちゃうだろう？ とりあえずは、このゲームでの中国を心ゆくまで味わってくれ！

（文／大滝みやび）

ワルキューレの伝説



"ワルキューレ"第2弾、堂々の登場！
よいサンドラとコンビを組んで、
目指すは北の果て、黄金の泉。
さあ、ガンバるんだ！
©(株)ナムコ

"ワルキューレ"のビデオゲームだ！

キミは"ワルキューレの冒険"を覚えているだろうか？ 星座と血液型によるキャラクターメイキング、8方向スクロールが話題を集めたRPGだったよね。FCでやった人が多いと思うけど、ビデオゲーム版もあったはず。

今回紹介する"ワルキューレの伝説"は、いわゆるリメイク版だけど、個人的な意見を言わせてもらえば、これは出るべくして出たニューゲームだと思う。ボクのように箱絵のネーチャンに魅せられて（たぶらかされて？）買ったはいいが、黒髪の2頭身キャラを見て目まいを覚えた人は少なくないと思うんだ。やっぱりワルキューレは金髪のネーチャンにかぎるぜ！（なんのこっちゃ） きっと開発スタッフにもそういう思いがあったんじゃないかな？

ストーリーはまったくの新作、またサンドラとの2人同時プレイで、前作を知らない人でもバッチり楽しめちゃうぞ。

ゲームの概要



取り囲まれたワルキューレたち。突破せよ！

8方向スクロール、拡大縮小ありのアクションRPGだ。1Pはワルキューレ、2Pはサンドラというモンスターを操作する。

基本装備は剣で、振ると弾が発射するタイプだ。またジャンプで穴や崖を飛び越えることもできるのだ。

また、攻撃ボタンを押し続けると(覚えている)魔法が使えるようになる。頭の上に魔法のマークが表示されるから、レバーの横移動で選択し、ボタンを離すと即実行だ。これは魔法のもとを使うから、ステータスを注意してみるように。

プレイヤーは体力制で、♥（最初は3個）がなくなるとゲームオーバーだ。でも穴に落ちたりしても♥が1個減るだけですむ親切設計だから少し安心だよ。あと一定時間（砂時計で表示）で♥が1つなくなるから注意しよう。

パワーアップは、敵を倒して集めたお金で行商人ズール（前作ではスリだった）からアイテムを買うのだ。所持金の表示がいつも見られるわけではないので、できるだけマメに集めておこう。





女神の命を受けて地上に降りる2人。サンドラも雲の上……。

暮しを豊かにするアイテム



ワイドショット ウエーブで広範囲の敵を攻撃できる。正面の敵しか狙えない（当たり前か）ので、取り囲まれるとつらい。

誘導弾 大きな火の玉がホーミング、ホーミング。ボスとの戦いではワイドショットよりも当てやすく、効率がいい。

3方向ショット 離れて撃てば広範囲に、また接近連射では大ダメージを与えられる。やはり3WAYは基本(?)だね。

体力回復剤 ライフを一つ回復する。上限を上げるものではないから、フルのときは買わないこと。ライフ一個のわりには高い。

魔法の本 MPの上限を上げることができる。買えるときはなるべくこれを選ぼう。これで2回も巨大化できるぞ(?)。



貫通弾 ドリルの先のように鋭い弾が出る。しかも単発ではないから、バンバン撃っちゃおう。これもボス用かな。

4方向ショット 上下左右に弾を出す、究極タイガーでいうところの黄色。使えなさそうだけど威力は十分ある。

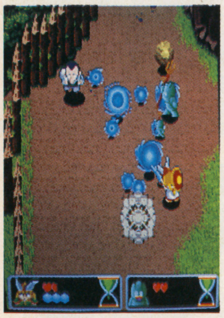
ズール印の爆弾 ズール氏いわく「性能抜群」だということだけど、遠くのほうまで飛ばないから使い勝手はイマイチ。

ハートの器 体力の上限が一個増える。まっ先にこういうものを買うのが"ゼルダの冒険"以来の鉄則である。

砂時計 タイムが増える。このゲームではタイムが切れてもゲームオーバーにならないから、さほど重要ではないぞ。

不思議なドレス 着ると"気分がウキウキ"して耐久力がアップする。グラフィックが変わってプレイヤーもウキウキしちゃう♥

もう1種類のパワーアップは、各面のオババに魔法を教えてもらうことだ。でもこのオババ、マップのド真ん中にいるわけではなく、面によってはかなり引っ込んだところにいるから探す必要があるぞ。見つけ出せれば不思議な力でキミを守ってくれることだろう。



分身の術だっ！ 横ではズールが商売してるぞ。

楽しい冒険マップ



どう見てもツインギラス。頭突きに注意しろ！

このワルキューレの伝説は、システムIIの拡大縮小機能を活用して、いままでのゲームのマップのおもしろさを集大成している感じ。たとえば、メルヘンメイズのよ

うな飛び石があったり、アサルトのように上空にジャンプできる場所があったりする。またボス面ではプレイヤーを縮小することでボスの巨大さを表現したりと、さまざまなワザを使って楽しませてくれるぞ。

その中でボクがいちばん感動したのは、左右が切り立った崖の上を歩くシーンだ。足をすべらせると縮小しながらギュウウ――ンと落ちていくのは予想がついたけど、ジャンプすると地上のマップが縮小するのにはちょっとビックリ。こういうすみずみまで考えた作りがナムコのナムコたるところかな。

ラウンド別紹介！

それでは前半のラウンド4までを、かんたんに紹介していこう。

●ラウンド1……最初は草原からスタート。いきなり襲ってくるのは前作のタッタのような原始人。ブーメランをよけて戦おう。途中で子供を助けると剣がパワーアップするぞ。

また村のオババは分身の術をくれる。これでズールから3方向でも買えば向かうところ敵なしだ！

ボスは前作のツインギラスのようなヤツ。2本の頭が役割分担する攻撃が見ものだ。


アリジゴクの中から謎の生物が。

●ラウンド2……欲望の神によって地底に落とされた2人。切りたった細い道を進んだり、アリジゴクがあったりと、慣れないとちょっと難しい。どこかにいるオババにサイクロンの術を教えてもらうのがポイント。前半ではいちばん使える魔法だぞ。


足場の悪いところにいきなりトグロを巻く敵。魔法を使え！

ボスはボストレント。根っこを地中から出したり、分身で攻撃してくる。分身でお金を稼ごう。

●ラウンド3……地の精の助けをかりて溶岩地帯へ。溶岩といえば、やはり出ましたホノーリアン（のようなヤツ）。宝箱も多いけど、落石や落とし穴やワナもいっぱい。途中のコアクマンによく話を聞いておこう。でも危険なところには何かオイシイものが……？

ボスは巨大なサソリといった感じの巨大モンガー。腕を先に壊すのが攻略法だ。

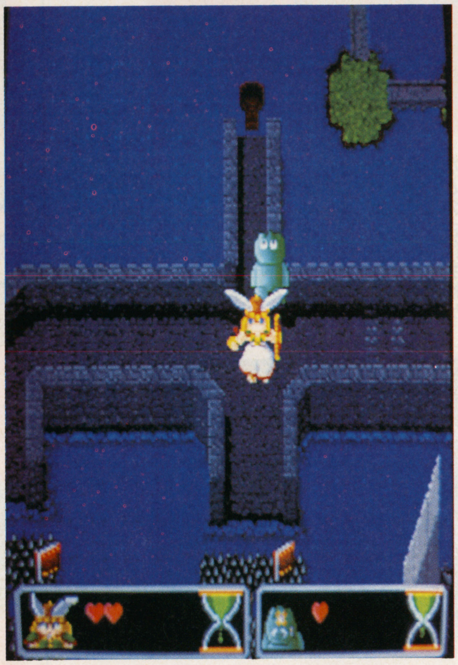
●ラウンド4……その昔、黄金のタネによって栄えた城。ここにはオイシイお金もちのカオックや、強いロボティアン（のようなヤツ）が待っているぞ。また、スプーンやすべり台など多くの仕掛けで楽しめるところだ。

ボスのエレキマンは城の大広間で待ち構えていて、床伝いに電気を流したり、火の玉で攻撃してくるぞ。チェックの床が電撃で点滅するのがなかなか楽しい（?）。


妖木霊のようなヤツ。この子供がやがて大きくなるのだろうか。

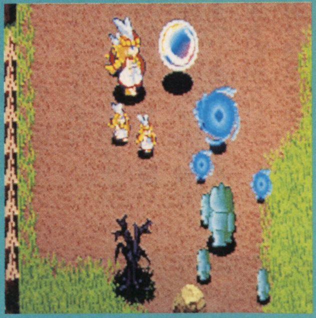
ここまででもかなりのボリュームだけど、まだまだ先は長いらしい。この先、北の果てへ向かう2人を待ち受けるものは、はたしてなんなのだろうか……。

（文／TAKE ON！）


スプーンに乗ってジャーンプ！　さて、どこに落ちるのやら。

勝利へ導く術の数々

ヒーローとは、必ず切りフダをもっているものなのだ。2人が身につけるすごい術のうち、4つを紹介するぞ！





分身の術　最初に覚える魔法がいきなり〝分身の術〟なのでびっくりしちゃうけど、3分の1くらいの小型のオプションがつくのだ。このオプション、無敵というわけではなくて、転んだり崖から落ちちゃったりする人間的（?）なところがある。

サイクロンの術　これを教えてくれるオババは少し離れたところにいるぞ。魔法をかけている絵がかわいいけど、威力はかなりのもの。巨大な火の玉がブウーンと回転し、敵をなぎはらう！　画面の端でかければ仮想画面の敵にも効果があるよ。




巨大化の術　巨大モンガー！　ビッグバンプログレスー！　体内の細胞組織を巨大化し、およそ3倍くらいの大きさに…　いや、それじゃ服がやぶけちゃうなあ?　歩くと地響が起きて、周りの敵に大ダメージ！　敵キャラを恐怖のどん底に突き落とす大技だ。





竜巻の術　ワンダーモモから、ワンダータイフーンの術でも覚えたのか、高速回転して敵をなぎたおす。しかし離れた敵には効かないし、制御もできなくなる。これは何か特殊用途があると思われる。おそらく4面のどこかで使えるのでは……？



大迫力の、シューティングだ

「怒」、「ゲバラ」、「航空騎兵物語」など、数々の戦争ものゲームを手掛けたSNKの新作が「原始島」。
この原始島は、複葉機を操り、行く手をはばむ大恐竜を撃ち倒すシューティングゲームで、ちょっと毛色が変わっている。
とりあえずステージを眺めてみると、敵は一貫して生物。それも恐竜などの古代生物が主なのだ。
そして各面の終わりには、やはり巨大なボスが待ち構える。この巨大親分が原始島の大きな見どころで、プレシオサウルスを筆頭にアロサウルス、ラムフォリンクスなどたくさんの恐竜が、画面内を所狭しと暴れまくる。しかもどこでどう進化(?)したのか、火の玉を吐き、レーザーを撃つのだ。これまもう怪獣映画そのもの。ノリはさしずめ「恐竜大戦争アイゼンボーグ」といったところなのだ(若輩にはわかるまい)。
いまやシューティングの華となったパワーアップは、ボタンを押すごとに時計回りに移動するオプションが付くというもの。
このオプションが、なるほどザ・ワールドよろしく"たいへんユニーク"なヤツで、セレクトした位置によって多彩な攻撃をしてくれるのだ。まあ便利。
この、1粒で2度おいしいアーモンドグリコのようなオプションを巧みに使いこなせれば、全5ステージクリアも夢ではないのだ。

原始島



閉ざされた謎の「原始島」、
異常進化したドデカイ恐竜どもを打ち倒せ！
壮絶、痛快シューティング。
SNKから登場だ！
SNK



愛機カーチスに乗り、発進だ！

ステージ紹介、さあ、いくぞ

では、そろそろセオリーどおりの"ステージ紹介"にまいりましょうかい。

・ステージ1　森林
キミの冒険は、うっそうと生い茂る古代原始林から始まる。
パワーアップの出現位置は、すべて決まっている(中身はランダム)。だから1回プレイして場所を覚えてしまえば、この1面でオプションを最強にできるのだ。
プテラノドン小、アンキロサウルス、原始人がプレイヤーに襲いかかる。途中、スクロールが横から縦に変わるが、オプションを上手に使えば何も問題ない。
この後、再び横スクロールに戻ると、大きな湖が見えてくる。ここで1面の中ボス・ブラキオサウルスと対決するのだ。ブラキオサ

上にスクロールしている。
卵は頻繁に出現する。



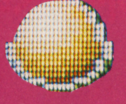


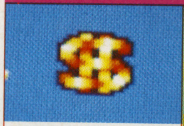
滝に入ると下に流される。

ブラキオサウルスに食われた！

スペシャル・アイテム！

ゲーム中に出現するパワーアップを3発撃つと、中から次のようなアイテムが飛び出す。スピードアップ、オプション、特殊パワーアップ、ボーナスとオイシイものがいっぱいなのだ。





ドル・1000点獲得。卵の中にお金が入っているとは、いやはやまいった。これがほんとの、○○ってやつですか、げへへダンナ。



オプション・これを取るとオプションがつく。さらに取っていくとオプションが強化され、攻撃もどんどんハデハデになる。



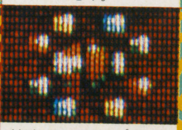
スピードアップ・1つ取るたび自機の移動速度が速くなる。とりあえず3つばかり取った状態が、いちばん動きやすいと思う。



特殊パワーアップC・いわゆる時限爆弾。中央のカウンターが0になると、画面内の敵が全滅する。みなごろしのパワーアップなのだ。



特殊パワーアップB・強力なリングレーザーで、ザコキャラを焼きつくす。破壊力満点なのは○だけど、時間制なのがタマにキズ。



特殊パワーアップA・自機の周りをオプションが取り囲む。一時的な無敵状態なのだが、自機がイジメられているようにも見えるのだ。

ウルスは150トンの巨体をもつ首長竜だが、ここで見られるのはバストアップだけ。

2、3度首を前後させた後、突然大口を開けて噛みついてくる。噛みつく直前のモーションがかなり大げさなので、タイミングはわかりやすい。弱点は頭なので、そこをサクサク撃っていればオーケー。画面中央のライフゲージを0にすれば大爆発だ。

ブラキオサウルスを倒すと画面がスクロールして、再度道中が始まる。中型のプテラノドンは、放っておくと子供を吐いてくるの



アロサウルス出現。突然上から降ってくるのだ。



アロサウルスはでかい。動きも自然だ。

停止した位置によって5種類の攻撃をするオプションは、じつは護身用にもなる。敵の弾に何度か耐えてくれるのだ。使えるぞこれ。



A・Eの位置に装着した時

オプションは、それぞれ上下に火炎レーザーを発射する。このレーザーは障害物に当たると跳ね返るので、狭い場所で使えば効果が倍増。周囲の敵を一掃できるのだ。強化するとレーザーの幅が広がって、かなり使える武器になる。使用頻度が高い武器だ。

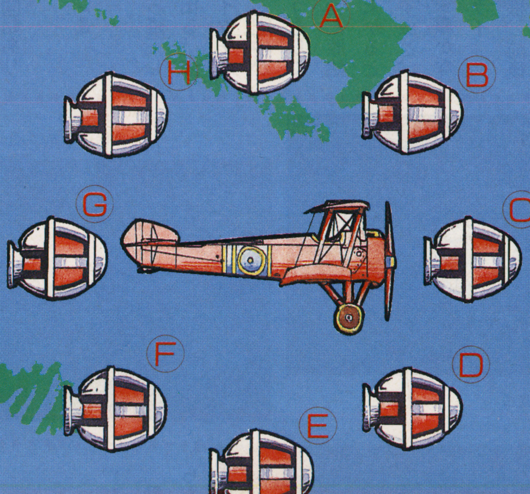






B・Hの位置に装着した時

この位置のオプションの攻撃は、ナナメ上に飛ぶ炎球。炎球は障害物に当たると45度に跳ね返るのだ。上下スクロールのときに使うのがもっともベターだと思われる。また、跳ね返る性質を利用して狭い場所で使うと、反射で思いがけない敵が倒せたりする。



Cの位置に装着した時

火炎弾がピュンピュン飛ぶ。この位置の場合、攻撃は前方向だけに集中される。正面きってボスと戦うときは、この位置がいちばん有効だ。また、身の安全を考えて、自機の目の前にバリアーを張るという意味で防御的にも優れている。ただし、オプションがすぐにすり減ってしまうのだが。



Gの位置に装着した時



この位置のオプションの攻撃は、投下後にしばらくしてから爆発する空中機雷。一見使えなさそうにみえるが、じつは使い方しだいで最強の武器になるらしい。うまく使いこなすには、頭をよく使うこと。爆発するまでのわずかな間もムダにしてはいけないのだ。

D・Fの位置に装着した時

破壊力なら爆弾。地上攻撃にもっとも適していると思われるが、スピードと連射性能が他の武器に比べて劣るため、あまり使えない。しかし強化型になると話は別。広範囲に渡って爆裂するので、手強い中キャラを1発で仕留めることだってできるのだ。





で注意が必要だ。

前半戦と同様に、スクロールが途中でタテに変化する。下へのスクロールが終わると、突然大きな足音が響いてくる。森林の親分・アロサウルスの急襲だ。

アロサウルスは口から3WAYのバウンド弾と2本足の特性を生かしたジャンプ攻撃を交互に繰り返す。正面に立つのはたいへん危険なので、オプションを付けて上空から爆撃したほうが安全であり、有効なやり方なのだ。

ちなみにボスと戦っているあいだにも、パワーアップはきちんと流れてくるのだ。

・ステージ2　空中

雲がビュンビュン流れる高速スクロール面。目を凝らして自機を追わないとすぐ見失ってしまう。



見るからに気持ちワルいハチキャラ、ザコだがけっこう強いぞ！



突然空から敵が出現するので注意。



ステージ中ごろに出現するハチの大きなヤツが、とても気持ち悪い。けっこう耐久力があるザコで、放っておくと1面のプテラノドン同様、子供を吐いてくる。

空の親分は怪鳥ラムフォリンクス。翼をはばたかせて竜巻を作りだす。この竜巻に触れると操縦不能になってしまう。竜巻のほかにも、カッター状の5WAY弾を撃ってきたりと、マヌケな顔のわりにはなかなかあなどれない恐竜なのだ。

一応、写真の位置がオプションが付いているときの安全地帯だが、4WAY弾がオプションに当たってしまうので完璧ではない。一時的に難を逃れるのならかまわないけど、まだまだ問題ありなのだ。

・ステージ3　海上

上空から降下して海上へ出る。海中からはイクチオサウルス、空中からは、こうもりにブラ下がった原始人。岸に上がると口を伸ばす虫と、陸海空の狭撃(きょうげき)がなかなかツライ。

出現前には
ボスのデータが表示される。



ステージ3も1面と同様、前後半に分かれている。

前半戦のボスはクジラみたいな怪獣。頭部から長い炎、尾からは3WAY弾を撃ってくる。動きは素速いが、攻撃はさほどのものでもない。ここまで来れたならきっと楽に倒せるはずだ。

原始人に捕まったらレバガチャだ。





見事に分裂した巨大昆虫。

海上の親分は、これまた怪獣。メカっぽい巨大な昆虫で、口からダンゴを撃って下の骨を弾き飛ばす。この破片に当たるとミス。

やっとの思いで倒したかと思うと、本体は4つに分裂。ダメージを与えるとさらに4つに分裂するのだ。まさにガマの油売り。

クジラ。激しく上下に運動する。



・ステージ4　海底

愛機カーチスは海中もへっちゃらだ。このステージも2部構成で、前半は沈没船の見える海底。後半はさらに深海へと進む。ボスはそれぞれアーケロンとアンモナイト。この後、最終面の地底へと続く。

ン！ヤ！こんなん出ました

全面、恐竜の魅力いっぱいのこの原始島。2人同時プレイも可能なので、ぜひ友達といっしょに遊んで、最後の大恐竜を拝んでもらいたいのだ。では。

（文／とりたに）



DRAGON QUEST Ⅳ

Press 第4回 5月8日号

発売日・価格未定!!



乗り物特集 走れ! 飛べ! 渡れ!



ILLUST／猫

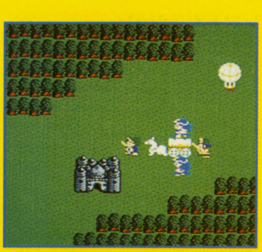


気球

水素ガスなどを入れて、空中に上げる袋のこと

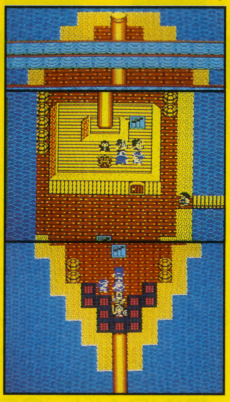
Ⅲでは鳥になって大空を舞ったわけだが、Ⅳでは交通手段の1つとして気球が登場する。資料には「地上を、海を制するプレイヤーにとって、最重要な制するべき場所こそ空なのです。空飛ぶ夢の気球は、高い岩山などのあらゆる障害を越えて、フィールド上の望みの場所へプレイヤーを誘うことでしょう」などと書いてあるが、そのとおりなのだ。

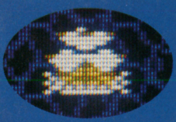
でも今回は交通手段として気球を使うのであれば、敵との空中戦というのもありうるんじゃないかな。上のイラストのように、ドラゴンライダーが襲ってくる！ なんてワクワクするではないか。突然シューティングになったらヘンだけど、空での戦闘はゼヒにとお願いしたい。



あれが気球だ。それが城だ。これが馬車だ。ここはどこだ。

船にまつわるイベントとは？ この中でいったい何が起こるのか。





船

人や荷物を載せて走る水上交通機関のこと

船ってのも欠せないんだけど、Ⅳでは船関係でもなにかイベントがあるらしい。船で移動するときって、あまり敵が出てこないからヒマなんだよね。イベントがあるということは、船もおろそかにはできなくなるぞ。船に馬車を積めるといいんだけど、そのへんはどうなるんだろう？ 大きさから考えれば積めるはずだが…。



さて問題です。馬車は船に乗りこめるのでしょうか？



馬車

馬にひかせて人や荷物をはこぶ車のこと

もう、おなじみの馬車は、移動によし、戦闘によしのマルチ移動システム。最大10人まで乗れるってんだから大変だ。さらに馬の名前はパトリシアというそうで……よーし、かわいがってやるぜ……。

読んでも、見ても、面白い。人気爆発の㊝本。

大好評で発売中！



●RPGコンストラクションブック
RPG設定資料
魔法王国シムルグント
堀 蔵人 著　定価1,860円(税込)



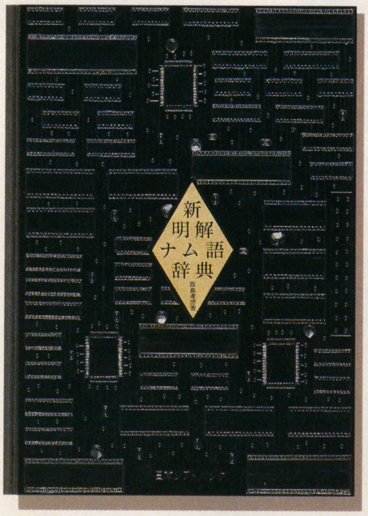
●幻想の日本をもとめて
RPG幻想事典
日本編 ジャパネスク
飯島健男 監修　定価1,860円(税込)



●RPGファンのための読んで楽しむ事典
RPG幻想事典
早川　浩 著　定価1,550円(税込)



●隅におけないイイ話を満載
すぎやまこういちの
ゲーム大博覧会
すぎやまこういち 著　定価2,800円(税抜)



●ナムコのすべてがわかる本
新明解ナム語辞典
西島孝徳 著　定価5,000円(税抜)



●1コイン組曲をアーキテクチャーする
保存版 **GS倶楽部**
GSライターズ編　定価1,900円(税抜)



最新情報満載！ ビデオゲームマガジン!!
ヴァリスCLUB
VHS用　ステレオHiFi 45分
定価1,980円(税込)


BEEPが、最強のゲーム誌に生まれ変わります。
再登場のその日まで、すでに秒読みが
はじまっています。
みなさん、
ご期待ください。
Beep
関西パワーの逆襲！
究極の麻雀ゲームはこれだ！
ひと足先に誕生した「BEEP！メガドライブ」もよろしく！
●お問い合せ———日本ソフトバンク出版事業部 ✆03(230)7670



SEGA
本物も色あせる、白熱のゲーム!
スーパーリーグ
背番号はもちろん
バッティングフォームも超リアルに再現
しかも、実戦さながらの守備体形も本格派
まさに16ビット まさに野球ゲーム
真の面白さを 体験しよう
メガドライブカートリッジ
4メガ
5,800円 標準小売価格
リアルに迫る!
16ビットは超えている!!
本格派に応える!
リアルに目覚めた、闘いのドラマ!
スーパー大戦略
シミュレーションゲームの名作を
レベルアップして完全移植
見やすいマップ、理解しやすいコマンド
そして、衝撃の戦闘シーン
16ビットのハイパワーが 迫力満点の
ビジュアルシーンを次々と展開するぞ
メガドライブカートリッジ
4メガ(バックアップ機能搭載)
6,800円 標準小売価格
©SYSTEM SOFT CORP. 1988
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※記載価格は税抜きの価格です。
NEW POWER LINE UP!
話題の強力メガドライブカートリッジ発売中!!
ファンタシースターII 6メガ(バックアップ機能搭載)
6メガに秘められた
壮大なプレイフィールド!
8,800円 標準小売価格
おそ松くん はちゃめちゃ劇場 2メガ
©フジオ・プロ 講談社・スタジオぴえろ
ギャグと冒険の
アクション・アドベンチャー!
5,500円 標準小売価格
アレックスキッド 天空魔城 2メガ
難関突破だ、
ジャンケンポン!
5,500円 標準小売価格
スペースハリアーII 4メガ
超能力戦士が、
ふたたび宇宙へ!
5,800円 標準小売価格
スーパーサンダーブレード 4メガ
発進せよ、
ハイパーウエポン・ジェットヘリ!
5,800円 標準小売価格
獣王記 4メガ
闘え獣人。
変身シーンに話題集中!
5,800円 標準小売価格
NEWGAME NEWS
発売予定ビッグパワーゲーム!!
■人気映画のアクションシーンをゲームに再現!
「ランボーIII」
■快感度満点のスポーツシミュレーションゲーム!
「ワールドカップサッカー」
■ホラー感覚で迫るアクションゲームを完全移植!
「大魔界村」©カプコン
■3-D感覚のバイクシミュレーションゲーム!
「スーパーハングオン」
時代が求めた16ビット
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
POWER 1 先進の画像処理技術で ビジュアルショック!
POWER 2 16ビットパワーの スピードショック!
POWER 3 FM音源+PSG音源+PCM音源で サウンドショック!
セガ・メガドライブ
標準価格¥21,000
株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター

Beep ビープ 6 1989 JUNE

平成元年6月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻6号通巻56号
発行人・孫正義
編集人・笹口幸男
発行(株)日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
電話 営業03・230・7670 編集03・230・7688

STAR

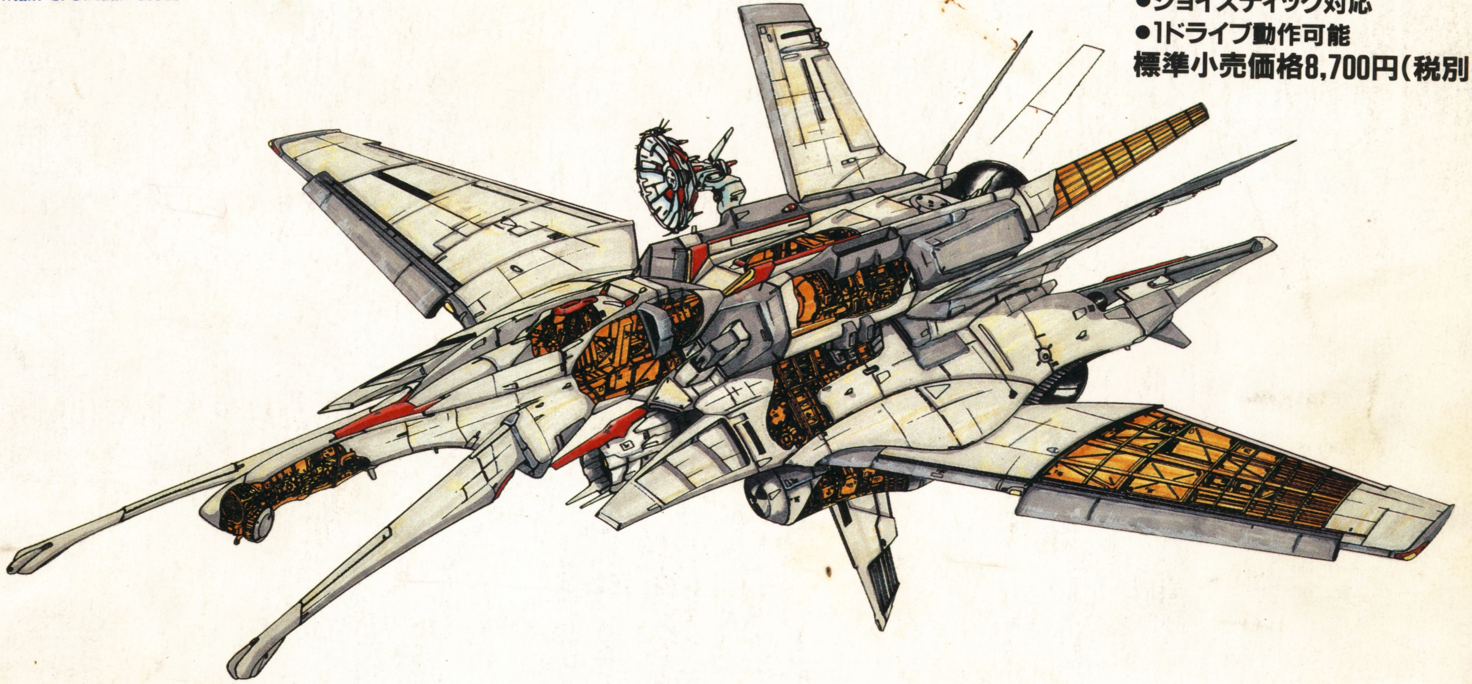
スター・トレーダー
STARTRADER

Falcom

■FENRIL Total Length:42.4m Fuselage Length:14.8m Dry Weight:68.1t
Fully-Labed Weight:113.6t Nuclear Impulse Engies X3
Thrust Ratio:6:9 Cargo Capacity:13t×1:28t×1
40t Cargo Module×1(Optional)
Crew:2crew members
Main CPU:Adari-80386

PC-9801版 5月26日新発売!!

●FM音源対応
●ジョイスティック対応
●1ドライブ動作可能
標準小売価格8,700円(税別)



■MIDIRA In the past, this land flourished as the self-governing City of the star system. However, it has lost all of its previous vestiges and presently serves as a trding center for the guilds of the traders
■LUFA In the same manner as Midira flourished as a city of Commerce, Lufa has aspects of splendor as a planet of trade and commerce, There are a large number of private facilites and in one port of the planet, there are also humerous military facilies such as the military aircraft hangars.



TRADER

今までよりも厚みを増し 重量感 たっぷりの新パッケージの中には?
1 MAPポスター（A2サイズ）2オリジナルDISKマット 3マニュアル（オールカラー）4ファルコムカタログマガジン（なんと78Pマンガ付）5キャラクターステッカー 6オリジナルDISKシール、オリジナルカラーエンベロープ（各4枚）など、まるで宝箱のようにオリジナルグッズが満載だ!

好評発売中!!

PC-8801SR以降VAシリーズ対応
5"2D(4枚組)標準小売価格8,700円(税別)

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハカキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

定価430円（本体417円）

雑誌17659-6 T4911765906437 Printed in Japan